ISSN 1164-1746



AMIGA NEWS

Amiga NEWS
& Vidéo Numérique

AMIGA-A\BOX-BeOS-PIOS-DRACO-pOS

PIOS ONE



HAYNIE VA PRESENTER SON BEBE AU CEBIT

Le PIOS ONE sera partiellement AMIGA-Compatible grâce au p-OS

Tests:
- WordWorth 6 en français
- Scanquix 3.1
- TurboPrint Pro
- Print Studio Pro
- Power Titler
- Miro DC30

Spécial:
- Comment faire de l'IRC
- Systèmes de développement
- Fred et ADPro
- Radioamateur
- Introduction à Exec

Le coin BeBox

Février 1997 n°98 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

Editorial

Il n'y a presque pas besoin d'écrire l'édito ce mois-ci puisqu'un lecteur vient de deviner nos intentions. Voici son message:

Chère Equipe AmigaNews,

Comme à chaque fin de mois, je vais chez mon marchand de journaux pour acheter ma revue préférée! Bon c'est vrai, comme cadeau de Noël, vous auriez pu trouver autre chose : le prix augmente :aaaargh, 40 francs :(

Mais bon, je comprends.

2ème cadeau, le nombre de pages va diminuer : re-aaargh

Mais bon, j'accepte! car c'est normal, après tout l'Amiga est au plus mal et en ce qui concerne l'ordinateur Amiga à proprement parler, je ne crois plus à un quelconque acheteur...

Mais bon, les choses ne sont pas aussi mal embarquées!!! Ici et là on parle de beBOX, de AOS, de PIOS, de p-OS, de Be-OS. L'avenir semble très prometteur et les choses que je lis réveillent en moi cette petite flamme qui s'est éteinte lorsque j'ai baissé les bras et que je suis passé sur PC. Aujourd'hui, j'ai un Pentium 200/64Mo/ Mystique3D/17" (pour raisons professionnelles) (mais toujours mes fidèles A4000/040, A1200 et A2000, lequel travaille jour et nuit comme serveur BBS!!) mais je n'attends qu'une chose : essayer une Be-box, une Aox et un (une?) Pios et me sentir submergé par le même sentiment que celui que j'ai eu lorsque j'ai vu un A1000 en 1989 pour la 1ère fois: la passion).

Alors, allez-y, continuez à parler de toutes ces fabuleuses machines et de tous ces sompteux OS, parlez-en plus et faites-nous un journal Amiga-Bebox-Aox-Pios pour notre plus grand plaisir!!! Je suis et reste avec vous !!!

Et pour aller dans le sens de F-X D'Hollander, je serai également très heureux de savoir ce que sont devenus ces mythes vivants!: Cupertino, El Yeti, Romeo, Chorizo Kid, Keke, Ze Dahu, Xavier Leclercq, ... et ce qu'ils pensent de toutes ces nouvelles machines!

Amiga roulez!

Diego Fernandez Bravo

Trois commentaires de notre part:

- nous essayons de garder encore le nombre de pages,
- nous voyons les choses comme vous,
- nous allons probablement revenir à notre ancien titre de A-News, cette fois dans le sens de Alternatif News, pour mieux s'accorder avec ces changements (et pour mieux convaincre la Commission Paritaire que nous sommes un journal et non pas un organe de publicité, bien qu'ils ne nous ont rien demandé)
- notre numéro 100 contiendra des nouvelles et des pensées des anciens collaborateurs que nous arriverons à contacter.

Merci pour votre lettre. Espérons que nous allons vivre ensemble l'aventure de l'héritage de l'Amiga.

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistante de rédaction:
Nicole Saunier
Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:
Emmanuel Arnaud, Dominique Bonin, Alain Bourgery, Mathieu Chènebit, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Gilles Dridi, Malika X, Brice Fromentin, Pierre Girard, Lucas Janin, Jean-Marie Lagarde, Thierry Lamblot, Eric Lapalu, John Leroux, Yann Malcuit, Rémi Moréda, Stéphane Nicole, F rédéric Pfisterer, Jac Pourtant, Yann-Erick Proy, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Georges Tarbouriech, Corinne Villemin Gàcon

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, fax 61 99 05 32.
Tirage: 23000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*
Imprimerie Marco - 13 rue des Arcs St Cyprien 31300 Toulouse

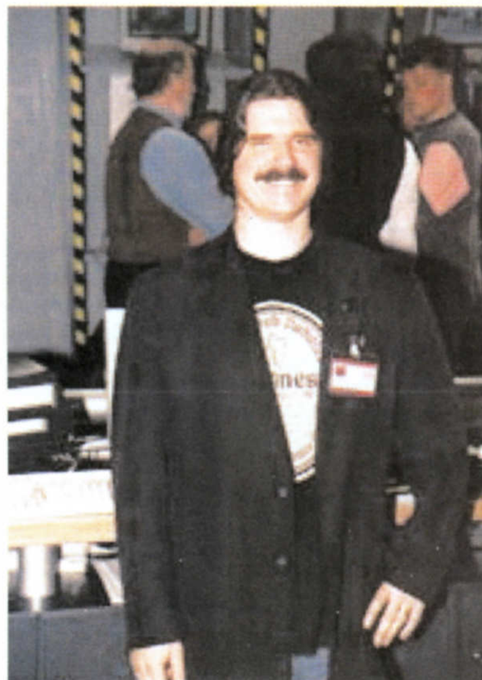
INDEX DES ANNONCEURS

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.40.74.74, Fax: 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

PIOS ONE, le nouvel ordinateur de Dave Haynie, sera livré avant l'été avec pOS et JAVA

Les sociétés ProDAD et PIOS ont créé la surprise en annonçant qu'ils vont travailler ensemble dans la création du PIOS ONE, un nouvel ordinateur personnel à base de processeur PowerPC avec système d'exploitation pOS. Le but de cette alliance stratégique sera de produire «une combinaison de matériel puissant mais bon marché et un OS novateur et fait pour durer dans le temps».

Dave Haynie et Andy Finkel, deux anciens ingénieurs de l'équipe Amiga chez Commodore, et Holger Burkarth de ProDAD Software, vont travailler ensemble sur l'intégration du nouveau système pOS de ProDAD.


D.Haynie

Son prix: environ 5000F

Le matériel

PIOS ONE reprend le concept modulaire de l'Amiga, en plaçant le processeur central sur une carte fille, mais améliore le procédé en y ajoutant des socles standards pour la RAM et aussi pour de le cache RAM.

La carte mère, au norme standard ATX, est équipée de:

- trois connecteurs PCI, dont un occupé par carte graphique PC
- deux connecteurs ISA
- audio 16-bit intégré
- contrôleur EIDE pour disques durs et CD-ROM
- interface lecteur de disquette 1.44Mo
- interface parallèle bi-directionelle
- interface série pour modem, MIDI, etc.
- interface clavier au standard PC
- interface souris au standard PC
- port jeux style PC
- provision pour Universal Serial Bus (USB)

Le module CPU utilise un processeur de la famille PPC 603, actuellement cadencé de 133MHz à 200MHz. Le PPC et le circuit contrôleur sont soudés sur le module. Une mise à jour impose donc un changement de module. Des modules à venir, fabriqués par PIOS ou éventuellement par d'autres constructeurs, seront cadencés au delà de 200MHz suivant l'évolution du processeur PPC. On y trouve:

- 2 socles DIMM pour la RAM système
- 1 socle DIMM pour cache RAM (optionelle)
- circuits de contrôle pour la RAM, bus PCI, et cache (actuellement Motorola 105)
- l'interface avec la carte mère permettra l'utilisation de modules avec multiple processeurs Power PC, pour «symetric multi-processing».


Andreas Huber, dirigeant de ProDAD



Carosserie et peripheriques:

- boîtier au standard ATX (PC) avec alimentation
- souris série, standard PC
- clavier série, standard PC ou version Windows

Les systèmes d'exploitation

- BeOS, décrit par PIOS comme un OS moderne, extrèmement rapide, efficace en utilisation de la mémoire et du disque dur, et malgré tout très compact. Un OS facile pour l'utilisateur, et facile à programmer pour les développeurs.

- pOS, système multitâche, multi-processeur, JAVA, RTG, STG, compact et rapide. Les logiciels qui ont déjà été portés ou qui sont en train de portage garantira «une large gamme de logiciels de diverses sortes» dès que le PIOS ONE deviendra disponible. *(Ed: voir les réflexions de Brice Fromentin à ce sujet sur la page 16. La société Haage travaille actuellement sur les versions PPC et pOS de Storm C et StormWIZARD. Une fois ce travail terminé Haage portera ses produits ArtEffect et EasyWriter sur pOS)*
- Linux, un dérivé de Unix, sera également livré avec PIOS ONE dans une version PPC native.

Le but est d'intégrer le nouvel ordinateur dans un monde existant de puissants logiciels, à travers pOS. En même temps, le marché Amiga peut revivre et croître, un avantage qui se multiplie chaque fois qu'un nouvel ordinateur adopte pOS. Mais il ne faut pas oublier, dit PIOS et ProDAD dans leur annonce, que les logiciels et les OS tournent beaucoup plus vite sur un PowerPC en code natif que sur des ordinateurs équipés de processeurs de la famille 68000 ou sur des émulations de tels ordinateurs. La sensation Amiga peut renaître.

Le PIOS ONE hardware sera terminé fin janvier (on se demande si Dave Haynie travaille toujours sur PIOS ONE dans un coin de sa maison dans le New Jersey, en dehors de ses heures de travail comme programmeur pour SCALA). Le système entier sera montré pour la première fois au CeBIT à Hanovre en mars 97, et sera disponible «probablement» à partir de mai/juin. La distribution sera gérée par des centres de distribution partout dans le monde, et aussi par des réseaux de revendeurs. ■

L'offre aux développeurs

Dès maintenant il est possible pour les développeurs de commander un PIOS ONE de la pré-séries qui sera produite prochainement. Pour accèder au statut de développeur chez PIOS if faut présenter des produits existants ou un certificat d'études de programmation.

La machine de base de cette pré-série est au prix de 840 dollars (environ 4200F), avec PPC à 133MHz, 8Mo RAM mais sans disque dur, lecteur de disquette, clavier et souris.

Un version avec PPC à 200MHz, 16Mo RAM et 256Ko cache RAM, disque dur de 2.5Go, lecteur de disquettes, clavier, et souris sera disponible aux développeurs au prix de 1626 dollars (environ 8200F).

Ces machines seront identiques aux premiers prototypes. Les machines de production seront sans doute différentes, et les développeurs seront évidemment les premiers à être informés des éventuels changements.

PIOS, qui est aussi distributeur de la BeBox et de clones Macontosh en Allemagne, prévoit environ 100 000 utilisateurs de BeOS à la fin de l'année, et autant d'utilisateurs de pOS.

PIOS cherche des revendeurs pour le PIOS ONE

PIOS reste confiant car le lancement du PIOS ONE, avec toutes les fonctions multimédia et internet nécessaires, à un prix hautement concurrentiel (et profitable), génèrera une vague dans le marché, un mouvement vers le PowerPC.

«Le PPC offre plus de stabilité, plus de puissance, et moins de limites que le marché Wintel. Bien sûr, il serait intéressant d'établir une part du marché des 25 millions de Macintosh, mais nous apercevrons notre marché principal avec les clients qui achètent pour la première fois. Ils ont besoin de la confiance nécessaire pour acheter l'ordinateur qu'il leur faut chez le revendeur qu'il leur faut.»

Les sociétés intéressées sont invitées à envoyer un email (sales@pios.de) ou un fax (49-5121-753375).

(PIOS Computer AG, Borsigstr. 5, D-31135 Hildesheim, Germany. Tél +49 / 5121 / 7533-0. Web: www.pios.de)

Autour du malade

Le calme avant l'orage ?

Un calme inquiétant règne en cette mi-janvier, comme si les différents candidats pour l'achat de l'Amiga conservaient leur forces pour une prochaine bataille.

Bataille contre qui? Pour quelle raison? Dans quel but? On ne sait pas.

Eagle Computer

Cette société si pleine d'enthousiasme le mois dernier, semble plutôt déprimée en ce moment. Ses projets de Super-Siamois à la sauce DEC Alpha 433MHz et Windows NT ont pris un peu de retard, mais elle espère montrer ces monstres au CeBit en Mars.



Herr Konjevic (a droite) avec Jac Pourtant

QuikPak

Le nouveau prétendant américain, a fini par déclarer son jeu et a annoncé qu'il avait fait une offre à Herr Hembach, le liquidateur. Celui-ci n'a pas dû trouver l'offre suffisante pour son appêtit vorace. En fait, si on peut croire Eagle Computer, Herr Hembach demande un prix faramineux pour les restes de l'Amiga, mais ne trouve personne pour partager son estimation de valeur.

Viscorp

Il a enlevé de son site Web presque toutes les références à l'Amiga, et a même enlevé les noms de son président Bill Buck et de Raquel Velasco juste avant notre bouclage. D'après Jason Compton ces deux personnes ne font plus partie de Viscorp. La valeur des actions Viscorp demeurent au plus bas ($1.37 le 16 janvier), et des observateurs en Allemagne ont exprimé un certain pessimisme pour l'avenir de la société américaine. Et puis, dans les pages économiques du Figaro du 13 Janvier on lit: *"La **Compagnie des Signaux** qui mise sur la chaîne numérique de l'image, devrait annoncer prochainement un accord avec l'américain VISCORP. Elle envisage également une alliance avec Oracle."*

La Cie des Signaux

Cette société n'étant pas tellement connue, voici quelques détails: pour le 1er semestre 1996. Son C.A. s'est élevé à 915 millions de Francs. Elle est présente dans le domaine de la défense, la sécurité, les télécommunications et l'électronique de la route. Elle vient de se renforcer dans deux domaines

elle a racheté le 19 décembre dernier les activités réseaux d'entreprises (750 millions de CA en 1995) de PHILIPS,

et a mis la main le 7 janvier sur le groupe allemand RITZENTHALER (230 millions de CA en 1996) spécialisé dans les équipements de sécurité. Le groupe, malgré ces deux rachats, dispose d'une trésorerie de 600 millions de francs et est toujours à l'affût d'opportunités.

La Cie des Signaux, forte de son savoir-faire dans les transmissions et les réseaux de télécommunication, souhaite jouer un rôle clé sur le marché de la chaîne de l'image numérique, c'est-à-dire les équipements pour les chaînes de télévision et les opérateurs de télécommunications. Le groupe pourrait ainsi annoncer prochainement un accord dans ce domaine avec VISCORP.

PC-Task 4.0 prend ses ailes

La nouvelle version 4.0 de PC-Task, l'émulateur PC, vient d'être annoncé par Quasar Distribution. Une version de démonstration est disponible sur Aminet : biz/demo/PC-TaskDemo40.lha (218K). Nous n'avons pas eu le temps de la tester, mais elle semble prometteuse. En effet, les deux principales lacunes de la version précédente semblent avoir été en partie corrigées. PC-Task émule maintenant un processeur 80486, tandis que la version 3.1 se limitait au 80286.

PC-Task 4.0 se décline en deux programmes (68020 et Kickstart 2.0 minimum) : "Dynamic Version" et "Interpretive Version". Cette dernière est légèrement plus rapide que PC-Task 3.1 en Mode Turbo. Par contre, la "Dynamic Version", d'après les chiffres donnés par l'éditeur, est entre 3 et 8 fois plus rapide que PC-Task 3.1 en Mode Turbo.

Une liste des programmes compatibles est disponible (Doom II, FoxPro, Lotus 123, ...) sur le site de l'éditeur, qui a l'honnêteté d'indiquer que certains programmes qui fonctionnent ne sont pas réellement utilisables à cause de leur lenteur. Windows 95 ne fonctionne pas avec la version 4.0, mais Chris Hames, l'auteur, travaille pour corriger ceci. Enfin un émulateur PC utilisable ? -Gwénaël Ropert

Duchet Computers nous informe que Quasar Distribution l'autorise à effectuer les mises à jour de PC Task 3 + originellement distribués par FFD, ce dernier ayant annoncé qu'il est en train de fermer boutique. Les prix et modalités sont encore à fixer. Mr Duchet ajoute que, contrairement aux promesses d'une publicité d'octobre, PC Task 4 ne fonctionne pas avec «tous les Amigas». Il faut un A1200 ou A4000 plus carte accélératrice et beaucoup de RAM pour bien exploiter PC Task 4.

Un port série haute vitesse pour votre 1200

HyperCOM1 est un port série à haute vitesse qui se branche en interne sur un petit connecteur non-utilisé de la carte mère.

Cette carte miniature est livrée avec un son hypercom1.device et un port série externe qui s'installe à la place prévue pour un port additionel derrière la machine (souvent utilisée pour le connecteur externe SCSI). Des vitesses allant jusqu'à 460000 bps seraient possibles.

Prix: 99DM. (Harald Frank, tél +49-6205-392065, FAX:+49-6205-392067, en Allemagne)

Il existe également HyperCOM 3 (2 série et 1 parallèle pour 1200), et HyperCOM 4 (4 série, 1 parallèle, sur carte Zorro II).

En bref

MTEC, fabricant allemand de cartes accélératrices, et partenaire de Power Computing (GB) pour le rachat de GVP, a déposé le bilan.

Imagine: Infologic annonce la sortie de la version CybergraphX du logiciel de 3D Imagine.

Convertisseur RAM pour A3000: Ami-Fast 3000 est une carte pour Amiga 3000 permettant d'installer mémoires SIMM 72-broches de 4Mo et 8Mo, à la place des Zips, chers et difficiles à trouver. **(Keith Siders, 75507.3170@compuserve.com)**

Australie: Megatron, distributeur de l'Amiga, révèle qu'il détient une licence pour fabriquer des cartes mères en Australie. «Si l'impensable fini par arriver, nous allons fabriquer l'Amiga pour notre région» dit Bob Farrow de Megatron. Actuellement, il achète toujours chez Amiga Technologies. **(Megatron Electronic Industries, tél (03) 9870 4844, e-mail rfarrow@gui.com.au).**

DinosaursROM: Ce CD contient dix objets dinosaures de très grande qualité pour Imagine, LightWave et 3D StudioMax. Prix $149. **(Db-Line srl, Italie, http://www.dbline.it/mhtm/DinosaursRom-e.htm)**



Asimware Innovations Inc. annonce *AsimCDFS v3.7* . Cette version permet une utilisation plus de différents lecteurs de CD-ROM, la lecture des bits de protection Amiga et les commentaires de fichiers (voir page 26). Distribuée en France par FDS.

Silent Paw et **QuikPak** travaillent ensemble pour créer un Amiga 4000 portable, a révélé Shawn Randolph, de Silent Paw. Mais la machine ne sera pas mise en production sans la certitude d'une vente en quantité importante.



Crise dans les magazines allemands

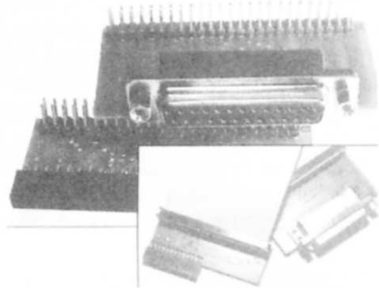
Vous aurez remarqué les difficultés qu'Amiga News traverse actuellement, contrecoup de la trajectoire vaseuse de l'Amiga. Pourtant, Amiga News (soit dit sans chauvinisme) tient le coup au niveau de l'information.

Comment cela se passe t-il chez nos voisins allemands? Eux, avec le parc d'Amiga nettement plus conséquent qu'en France, n'ont pas le problème de la disparition des annonceurs. Le volume de publicité n'a pas baissé chez eux, ou tout du moins pas visiblement. Par contre, au niveau de l'information, on ne peut pas dire que ce soit la grande forme! De plus en plus d'articles sur les pages Internet n'ayant rien à voir avec l'Amiga, de plus en plus de workshops, de plus en plus de jeux ou de trucs de triche sur les jeux, de plus en plus de délayage pour parfois finir carrément dans l'inconsistant.

Ce mois-ci dans Amiga-Magazine, pourtant le meilleurs, le plus grand, le plus beau, la seule information que j'ai pu tirer est le test de X-DVE, c'est dire à quel point on est arrivé! Aucune nouveauté, les seules informations sont deux articles sur toutes les firmes Amiga allemandes (un dans l'absolu, l'autre sur le salon de Cologne) qui se recoupent. Même le CD-ROM livré avec est d'une tristesse infinie. Amiga Plus nous livre un peu plus de tests, mais pas de nouveautés non plus. Amiga Special a deux pages de nouveautés pas vraiment révolutionnaires. Même sur les pages allemandes de l'Internet, peu de nouvelles fraîches. On se remet de Noël et du Jour de l'An. On a tout déballé à Cologne et il va falloir attendre le mois prochain pour avoir des échos des merveilles qui se préparent.

INFOS D'ALLEMAGNE (01/97) de Jac Pourtant (pour le numéro de février 97)
Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues d'AmigaMagazin, Amiga Special et AmigaPlus de janvier 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

ADAPTATEUR SCSI POUR BLIZZARD SUR A1200

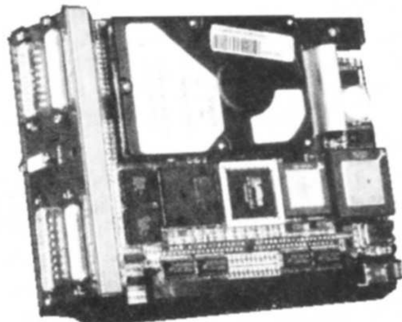


Pour les possesseurs d'une carte 1230IV, 1240 ou 1260 Blizzard montée dans un Tower ou non, il est dorénavant possible d'utiliser des périphériques SCSI sur le contrôleur de la carte.

L'adaptateur est facile à monter et dispose d'une platine de connexion avec une prise SUB-D25 permettant l'usage d'unités externes. On peut même le monter seulement en externe ou seulement en interne.

DM 79. [HK Computer GmbH]

LE PLUS PETIT AMIGA AU MONDE: : SX 32 PRO



Cette carte pour CD 32 est équipée d'un 68030 et d'un 68882, tous deux cadencés à 50 MHz avec de la place pour 64 Mo de RAM et pour un disque dur de deux pouces et demi, ainsi que des prises pour imprimante, modem, lecteur externe de disquettes, moniteurs VGA et RVB, etc... DM 699. [DCE Computer]

CD-ROM

FUN CLIPS 2



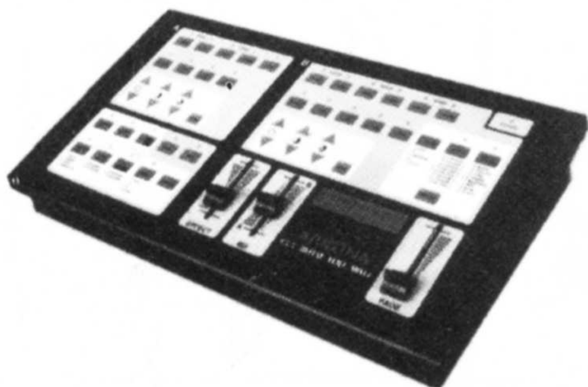
Suite du CD Fun Clips 1, il s'agit d'un CD-ROM avec 300 clips de BD de qualité en couleurs, chacun aux formats IFF-24, IFF-8, IFF-4 et IFF-HAM-5. DM 40. [Media Verlagsgesellschaft mbH]

MATERIELS

UNE NOUVELLE TABLE DE MIXAGE VIDEO

Le "Vector Arizona DVM" est une table de mixage digitale pilotable ou non par ordinateur. Pilotable par Amiga, le logiciel est confortable. La table permet de mixer deux entrées indépendantes qui peuvent être VHS, S-VHS, Hi8, ou RVB. Chaque signal correct se manifeste par l'allumage d'une LED, la surveillance étant permanente. De nombreux effets peuvent être réalisés manuellement grâce aux touches digitosensibles ou aux curseurs, et les effets s'inscrivent sur un display de deux lignes à cristaux liquides, tandis qu'on peut les monitorer sur un écran ou un téléviseur. Un correcteur de Time-Base est intégré. La table est livrée avec une alimentation externe et un manuel. Très accessible aux débutants.

DM 1499. [HK Computer GmbH]



LOGICIELS

L'UNIVERS EMIGRE EN ALLEMAGNE

Les produits de la compagnie Syzygy Research & Technologies Ltd ont été rachetés par la maison allemande Max Computersystem. Entre autres, *Digital Universe*, un programme permettant de calculer les constellations entre 100.000 ans avant J-C jusqu'à 100.000 ans après J-C, les positions des planètes du système solaire, peut aussi calculer en fonction de la position géographique le ciel local à une heure donnée. En outre, les cartes stellaires peuvent se laisser imprimer avec une grande précision. Une encyclopédie de 800 pages d'aide-en-ligne est jointe avec plus de 250 illustrations. Disponible en anglais seulement, cette merveille ne coûte que 289 DM. [Max Computersystem]

LES NOUVELLES AVENTURES DE SIEGFRIED

Deux nouvelles versions : Siegfried Copy Professional et Siegfried Antivirus Professional.

La version 2.0 de Siegfried Copy gère dorénavant les modes Nibble Extended, ce qui permet de copier n'importe quelle disquette. Le "siegfried.device", livré avec, permet l'accès à n'importe quelle "Archive DAT" comme à une disquette. La reconnaissance de virus est intégrée ainsi que de nouveaux formats graphiques et audios. DM 89. Mise à niveau DM 20.

La version 1.6 de Siegfried Antivirus permet d'effacer les virus de type link des données atteintes. Le compacteur "StoneCracker" permet de reconnaître les virus même dans les données compactées. DM 79. Mise à niveau DM 20. [Siegfried Soft]

Tests allemands

TRISTAR
Fax-Modem.
Test: Amiga Special 01/97.
Marque : TKR.
Prix: DM 298.
Positif: Aucune difficulté de connexion. Communications stables. Finition exceptionnelle. Bon environnement logiciel.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention très bien.

ESSAISX-DVE
Logiciel d'effets vidéo.
Test: Amiga Magazin 01/97.
Marque: ClassX.
Version: 2.5.
Prix: DM 230.
Positif: Jusqu'à 100 objets animables simultanément. Mode champ d'étoiles. Source lumineuse librement définissable.
Négatif: Temps de calcul parfois très long. Le champ d'étoiles n'est pas utilisable sans limitations. Encore des petits manques dans l'éditeur de texte.
Verdict: 83 %. Mention bien.

TURBOPRINT
Logiciel d'aide à l'impression.
Test: Amiga Plus 01/97.
Marque: IrseeSoft.
Version: 5.0.
Prix: DM 149.
Positif: Des nouveaux pilotes pour presque toutes les imprimantes. Système de correction des couleurs. Gestion de plusieurs images dans la page. Etonnante qualité.
Négatif: Toujours pas de pilote PostScript.
Verdict: 92 %. Rien que le "graphic publisher" vaut l'investissement. Si l'on compte en plus toutes les possibilités et la gestion optimale des imprimantes, ne reste qu'à le posséder.



DEUX 17 POUCES PAS TROP CHERS
Il s'agit de deux moniteurs : le SW 78t à DM 1399 et le SW 76i à 1099 DM. Leur diagonale mesure exactement 43,1 cm. Ils ont tous deux les réglages à l'écran. Ils sont spécialement intéressants pour l'Amiga, car ils peuvent se brancher directement à la prise RVB. Ils n'assurent cependant pas de balayage à moins de 30 KHz, ce qui n'autorise pas les modes vidéo PAL et NTSC. Mais les supermodes sont acceptés. Ils sont tous deux aux normes MPR-II et disposent d'un gestionnaire d'alimentation ce qui les met en veilleuse après un certain temps d'inactivité à l'écran. Seul le SW 78t dispose d'un mode 1600 x 1280 (d'ailleurs non-entrelacé). Ce sont bien des moniteurs couleurs (SW faisait craindre "schwartz und weiß" = noir et blanc, mais c'est pour "StudioWorks").
Voici quelques caractéristiques :

Modèle	SW 78t	SW 76i
Pas de masque	0,26 mm	0,28mm
Fréquence horizontale	30-85 kHz	30-65kHz
Balayage vertical	50-120 Hz	50-110 Hz
Bande passante	135 MHz	110 MHz
Modes	32	23
Modes préréglés	8	7
Pri	DM 1399	DM 1099

PICTURE MANAGER PROFESSIONAL
Logiciel de banque d'images.
Test: Amiga Plus 01/97.
Marque: IrseeSoft.
Version: 4.0.
Prix: DM 129.
Positif: Gestion améliorée des vignettes. Pilote Scanquix 3 incorporé. Compatibilité lha et lzx. Reconnaissance des images vectorielles.
Négatif: Très lent sur des machines insuffisamment accélérées.
Verdict: 92 %. Ce logiciel établit un nouveau standard. Pratiquement indispensable pour ceux qui s'occupent de graphisme.

FX-120
Lecteur de CD-ROM ATAPI x12.
Test: Amiga Plus 01/97.
Marque: Mitsumi.
Prix: DM 400.
Positif: Haute vitesse de transfert (jusqu'à 1810 ko/s). Bon temps d'accès.
Négati: Ne tourne pas sans vibrer. Bruyant.
Verdict: 91 %. Le haut taux de transfert, l'accès rapide et le prix raisonnable en font un lecteur intéressant.

MIAMI
Logiciel gestionnaire de pile TCP.
Test: Amiga Plus 01/97.
Auteur: Holger Kruse.
Version: 1.1b.
Prix: DM 71.
Positif: Facilité de configuration exemplaire. Compatible AmiTCP. Numéroteur intégré. Bon marché.
Négatif: Pas de gestion de réseaux. Peu d'instructions ARexx.
Verdict: 91 %. Il manque encore quelques utilitaires aux fanatiques de l'online. Pour les autres, le moyen le plus simple et le plus rapide d'accès à l'Internet.

IBROWSE
Logiciel Browser de pages HTML.
Test: Amiga Plus 01/97.
MARQUE: Omnipresence.
Version: 1.02.
Prix: DM 99.
Positif: Multiples fonctions. Présentation graphique flexible. Emploi confortable. Hotlist bien hiérarchisée.
Négatif: Pas de gestion des frames. Parfois réellement lent. Des plantages.
Verdict: 87 %. Enfin, on peut ne pas regarder Netscape avec des yeux concupiscents. C'est le browser le plus complet pour l'Amiga. Il pourrait toutefois être plus rapide.

ZIP-DRIVE 100 SCSI
Lecteur de cartouches de 100 Mo.
Tes: Amiga Special 01/97.
Marque: IOmega.
Prix: DM 349.
Positif: Très rapide. Grande sécurité pour les données grâce à une protection. Installation facile.
Négatif: Pas de logiciel pour l'Amiga.
Verdict: Bien.

BJC-620
Imprimante à jet d'encre.
Test: Amiga Special 01/97.
Marque: Canon.
Prix: DM 699.
Positif: Résultats de première classe sur différents papiers ou matériaux. Pratiquement deux fois plus vite que son prédécesseur. Qautre cartouches séparées.
Négatif : Néant.
Verdict : Mention très bien.

TURBOPRINT
Logiciel gestionnaire d'impression.
Test: Amiga Special 01/97.
Marque: IrseeSoft.
Version: 5.0.
Prix: DM 149.
Positif: Impression plus rapide et plus facile. Très bons résultats d'impression. Graphic Publisher pour la manipulation et la présentation d'images.
Négatif: Néant.
Verdict: Mention très bien.

Atéo Concepts prépare un bus pour A1200

La société Atéo Concept travaille sur un système de bus pour Amiga 600 et Amiga 1200 qui permettra de connecter différentes cartes d'extension: cartes graphiques, contrôleurs SCSI, multi entrées-sorties, etc.

L'ensemble bus et carte graphique (avec une émulation Workbench) sera vendu pour environ 1500F. Les performances de la carte graphique seront légèrement supérieure à une carte Picasso II+.

D'autre part, Atéo Concept propose un kit de connection de lecteur CD-ROM IDE pour la carte Apollo AT2000 (contrôleur IDE sur bus Zorro II). Ce kit, équivalent de l'Atapi.device pour Amiga 1200 et 4000, est au prix de 150F. ■

Traitement numérique des images

Suite à un problème de santé, Barrou Diallo a dû arrêter sa série concernant le traitement numérique des images. Nous souhaitons à Barrou une guérison rapide. ■

Amiga à la télé DEVANT les caméras (pour une fois)

Le jeudi 9 janvier la chaine Arte a rediffusé une émission à propos d'Internet. Outre le fait que c'était une émission intelligente sur Internet, on a pu voir l'Amiga en action lors de «Démo-Parties» et Clary, une codeuse sur Amiga, a été interviewée. Clary a fait l'éloge du multitâche de l'Amiga, surtout en utilisation sur le Web.

L'émission était aussi l'occasion pour poser des questions socio-philosophiques sur les bienfaits de l'Internet ou de ses côtés néfastes et de présenter ce système du futur sous toutes ses coutures. Pour ce qui est de l'Amiga, on se rend compte grâce à cette initiative de la chaîne que l'Amiga est encore fortement utilisée. Le fait que l'émission ait été diffusée en deux pays à la fois aura sûrement des répercussions tant en Allemagne qu'en France: il fallait voir l'agitation qu'il y avait sur #amigafr ce soir là ;-) - Boulahia Mehdi ■

FFD n'est plus autorisé à distribuer GoldED

Dietmar Eilert, auteur de l'éditeur de texte GoldED, annonce qu'il n'autorise plus la société FFD à distribuer ou vendre ses produits en France. Les personnes qui ont acquis GoldED chez FFD sont invitées à contacter l'auteur pour une possible régularisation de leur situation.

(Support: +49(0)24181665 FAX: +49(0)2418166522). ■

AGENDA

Février

8-9 AmigaBouffe à Bordeaux. Infos: tél 05 56 46 26 09, e-mail: amigabouffe@bordeaux.cemagref.fr

19-21 Imagina, Monaco, infos chez www.ina.fr

STAGES

Carré Amelot

Le 3ème Oeil organise à La Rochelle des stages de réalisation et montage vidéo sur matériel institutionnel et Amiga. Ces stages pratiques mettent les stagiaires en situation réelle de réalisation et de montage avec effets (maîtrise de la prise de vue et des sons, exercices sur le langage audiovisuel, choix d'un court sujet, tournage, montage images et sons). Renseignements au 46 41 45 62. Egalement des stages en image fixe (TV Paint) et l'image animée (Animator Studio sur PC).

Les Films du Genièvre

Les Films du Genièvre, organisme agréé, propose des stages d'infographie et de multimédia à Cahors (Lot) du 10 au 14 février et du 7 au 11 avril. Sujets: montage virtuel vidéo, 3D, création de CD-ROM, bornes interactives, et PAO. Les sessions sont encadrés par six formateurs spécialisés sur les derniers logiciels et interfaces PC, Mac et Amiga. Le travail est possible en soirée sans limite d'horaire. Hébergement et repas assurés. Les Films du Genièvre, Lacroix 46600 Creysse, tél 05 65 37 00 71.

MUI n'est plus distribué en France

Etienne Schneider annonce qu'il ne peut plus distribuer MUI en France pour plusieurs raisons, y compris la panne de son Amiga. Les chèques déjà reçus ne seront pas encaissés mais pour des raisons financières il ne peut plus se permettre de renvoyer tous ces chèques (les frais postaux étant à sa charge).

Il précise : «Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont fait confiance pendant ces 2 ans à SASG, malgré la volonté de l'auteur à ne pas vouloir que l'on traduise la doc et le logiciel». Ceux qui voudraient s'enregistrer doivent donc payer directement en Allemagne via le SASG (Standardised Amiga Shareware Group). Un logiciel pour automatiser la procédure d'enregistrement se trouve dans la version démo de MUI, disponible sur Aminet. ■

DeltaCam64
Une caméra et digitaliseur bon marché

La société DeltaGraph'X, en collaboration avec Tony Philipsson Amiga Products de Fort Lauderdale, USA, propose un système d'acquisition vidéo en temps réel complet qui se branche sur le port parallèle d'un Amiga.

Le DeltaCam64 est livré avec une caméra Connectix QuickCam CCD à 64 nuances de gris (plus petite qu'une balle de tennis) et son pied de table, une interface/digitaliseur externe avec câble, un logiciel Amiga et un logiciel Windows (qui vient d'office avec le QuickCam), et une notice en français.

D'après DeltaGraphX le tout est «plug and play» à 100% et opérationel en 30 secondes.

Caractéristiques:

-modes d'acquisition 80 par 60, 160 par 120, et 320 par 240 pixels
-réglage par logiciel de la luminosité et du contraste
-optique autofocus
-taux d'affichage de 2 à 20 images par seconde sur Amiga, selon les résolutions et processeur (68030 ou mieux est recommandé pour obtenir une vidéo fluide).

Le DeltaCam64 peut être utilisé comme appareil photo numérique, ou pour faire des vidéos numériques avec enregistrement direct et automatique en temps réel sur disque dur IDE ou SCSI, Zip, ou RAM (pic.0001, pic.0002, pic0003...) en format IFF sans compression.

Il peut servir pour la création d'animations vidéo avec DPaint, Scala, AnimLab, Animage ou autres...(ANIM5, 8, 16, 32, ou GIF ANIM).

Autres applications possibles: présentations vidéo/multimédia sous Scala, Helm, etc.., internet (email video), téléconférence, vidéophone, domotique, surveillance, sécurité, karaoké, club de rencontres vidéo live, etc.

Logiciels optionels: MainActorBroadcast, Clarissa ou Scala pour la synchronisation de l'image avec le son.

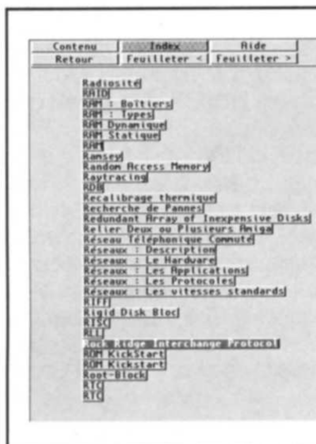
Prix: caméra, soft, digitaliseur, cable,1390F ■

Twin Power Station: PC et Amiga ensemble

Pour ceux qui ne peuvent pas se passer d'un PC, DeltaGraphX propose un vrai siamois comprenant un double-boîtier avec, à ma gauche, Mr PC, et à ma droite, Mr Amiga, qui fait aussi figure de Mr Mac sous émulation.

Pour moins de 20 000F vous avez un PC avec processeur Cyrix 166, contrôleur SCSI Adaptec, lecteur CD, disques durs de 1.2Go IDE et 2.4Go Fast SCSI-2, carte vidéo S3 Trio64V, clavier, etc., et une carte mère Amiga 1200 avec '030 à 50MHz, contrôleur Fast SCSI-2, Siamese System, 12Mo RAM, disque dur 1.3Go IDE, CrossDos V6, interface clavier, etc.

Sur le même moniteur, avec le même clavier, la même souris, vous contrôlez les deux ordinateurs. C'est l'Amiga qui est «maître». A partir de lui il est possible de lancer une tâche sur Windows95, et profiter de sa carte son 16bits. La carte graphique du PC peut servir à visualiser des anims MPEG, CDI, AVI, etc. Le lecteur haute densité côté PC peut être utilisé par l'Amiga pour la lecture et l'écriture de fichiers PC. Le transfert de programmes et fichiers passe par le bus commun SCSI.



Synapse sur le Web

Jean-Luc Manchon, auteur de Synapse, nous informe que cet encyclopédie de l'Amiga est dorénavant accessible sur le Web à l'adresse ■

www.mygale.org/07/synapse/

Avec le logiciel d'émulation Mac Shapeshifter on peut obtenir une plate-forme «universelle» Amiga, PC, Mac sans multiplication de moniteurs, claviers, et souris. D'après DeltagraphX, ce produit s'adresse à ceux qui veulent utiliser des logiciels PC sans quitter l'environnement Amiga et calculer les rendus 3D sur un Pentium, ou bien profiter des jeux sur PC. ■

Pour débutants

Un nouvel ouvrage ***Débuter A.D.F.I.***, a pour objectif de permettre une prise en main plus rapide de Amiga A600, A1200 et A4000, pour tous ceux qui achètent un Amiga neuf ou d'occasion. Il amène une compréhension plus aisée de tous les points à peine esquissés dans le manuel de la machine. Le cours donne une réponse à toutes les questions régulièrement posées au support technique de l'éditeur.

L'ouvrage se compose d'un cours sur disquette, d'un fascicule et d'un manuel d'utilisation. Le cours hypertexte sur disquette décrit tout ce qui concerne le Workbench et ses nombreuses facilités, le shell et ses avantages souvent méconnus, le format Amigaguide, une multitude de trucs et d'astuces indispensables, sans oublier certaines particularités de programmation propres aux systèmes 3.0 et suivant.

Configuration: ROM 2.0 ou mieux 3.1. Un disque dur et le son sont souhaitables mais non indispensables. Prix 190F, chez Editions A.D.F.I. ■

Accélération des cartes Combo

Voici la fameuse DERNIERE MINUTE qui n'est pas passée le mois dernier (voir encadré noir, bas de page 38, du mois dernier). Pascal Janin écrit: Je me suis acheté à prix d'or un 68030 certifié 50MHz, mais malgré tous mes efforts, je n'ai pas réussi à faire démarrer ma GVP Combo 325 à cette vitesse : jusqu'à 40MHz pas de problème, au-delà tout bloque (SCSI se plante, GURU dès que l'Amiga démarre etc..). Je cherche toujours la cause de ce non-fonctionnement, mais je ne peux donc pas vous assurer hélas que le passage d'une Combo 325 de 25MHz à 50MHz marche sans douleur. Peut-être est-ce possible par contre sur une Combo 340, qui est déjà à 40MHz d'origine? Je n'ai pas eu l'occasion d'essayer. Par contre, de 25MHz à 40MHz ça tourne et depuis déjà 6 mois sans plantage! Mon FPU (certifié 50Mhz) turbine même à 66MHz!! Bien entendu, je tiens ANews au jus.." ■

En bref - En bref - En bref - En bref

Editions ADFI reprendront votre ancien langage de programmation (Amos, Blitz, Cando, Dice, GFA, Hisoft Basic ou ASM, Lattice, Maxon, etc) pour 500F contre l'achat de Storm C ANSI/C++ pour 2490F.

Les acquéreurs de l'Encyclopédie ADFI Tome 1 (Exec) sont invités à contacter ADFI concernant une mise à jour gratuite.

Les potins de Ramses

Nous voilà au coeur de l'hiver avec son cortège de neige et de verglas, alors c'est la période idéale pour s'occuper un peu de son Amiga bien au chaud au coin du feu!

Cinéma 4D

Dans son numéro spécial Noël notre confrère anglais Amiga Format a proposé dans son cover disk le programme de raytracing de Maxxon, *Cinema 4D*. Amiga format a donné la version 2.1 et Maxxon sort ces temps-ci la version 4.0. Cette version 4.0 sera disponible en anglais prochainement sur Mac, PC , SGI et Amiga. La version anglaise est distribuée par HiSoft.

Cinema 4D est un programme peu connu en France mais qui jouit d'une très bonne réputation en Allemagne. Pour se convaincre de cela il suffit de voir ce que Mr Tobias Richter fait avec ce logiciel. On vas sûrement entendre beaucoup parler de ce soft dans l'avenir.

Ramses plug & play

Sous ce titre qui sonne "à la mode" se cache une disquette qui va bientôt faire son apparition et qui, grâce à un script d'installation, permettra à tous ceux qui veulent se connecter sur Ramses de pouvoir le faire très facilement en ayant déjà tous les programmes installés et prêts à l'emploi.

Dans le même genre, suite à des messages sur Amigatel, il semble que certaines personnes ont des problèmes en arrivant sur Ramses, car ils sont perdus dans les différents menus du BBS. Alors nous sommes en train de remédier à cela en remaniant les différents écrans d'accueil afin de faciliter la navigation sur Ramses. Une documentation sera écrite et placée sur Amigatel afin que le plus grand nombre d'utilisateurs puisse la récupérer.

Si vous avez eu des expériences malheureuses en vous connectant sur Ramses j'aimerais les connaître afin de pouvoir y remédier éventuellemnt si c'est possible. Vous pouvez me joindre à l'adresse email ci-dessous, ou bien par courrier à la rédaction.

BeBox, pOS

On continue toujours à parler de la BeBox sur Ramses, et de plus, maintenant on reçoit la conférences Usenet fr.comp.sys.be qui est la conférence française parlant de la BeBox. Certains voient dans la cette machine une alternative à l'Amiga si celui-ci ne renait pas de ses cendres assez rapidement. Il y a aussi la société Allemande ProDAD qui promet de sortir son pOS sur Amiga très prochainement.

Rock 1.7

Rock est le programme servant à faire communiquer votre Amiga et le BBS dans le cas où vous êtes un point fidonet. Une nouvelle version de Rock vient de sortir avec quelques fonctions supplémentaires, l'ajout d'un fichier de config avec des commentaires détaillés et deux configs pour Ramses (une V32bis et une V34). L'auteur de ce superbe programme est Jean-Marc Xiume (jmx@ramses.fdn.org) un membre de Ramses. Il est aussi l'auteur de GoodNews, un logiciel permettant de lire et d'écrire des messages pour différents types de réseaux comme Fidonet et Usenet. GoodNews utilise UMS (Universal Messages Systeme). Ces deux programmes se trouvent dans la base de fichiers disponibles sur Ramses.

Bon je m'arrête ici et je vous souhaite de bonnes vacances si vous en prenez, en vous rappelant que l'Amiga n'aime pas trop la neige :-))

Herve Sonneville point n°100 sur Ramses
e-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org

Be Wave

C'est déjà le numéro 2 !

En ce début d'année, beaucoup de choses se sont passées... Il y a eu le coup de théâtre d'**Apple** (rachat de NeXT) qui a fait couler beaucoup d'encre sur Internet, suivi du 7 au 10 janvier á San Francisco par le salon américain **Macworld** qui a été haut en annonces et présentations BeOs. En effet, on n'a jamais autant parlé de Be inc. depuis la démonstration de son OS sur un compatible Mac de PowerComputing. Le **DR8.2** est maintenant disponible pour les développeurs sur un grand nombre de PowerMac et clones (PowerComputing, IBM, Motorola, Daystar, Umax, APS,...) Alors Apple n'a que bien se tenir! Attention, la révolution ne fait que commencer!

BeNews - BeNews - BeNews

*De nombreuses applications freewares et sharewares sont disponibles sur **Beware**, le serveur ftp de Be inc.: **SharpScan** (0.8), une application pour utiliser le scanner couleur Sharp JX, **myBrowser** (0.9.1), un gestionnaire de fichiers à l'image de DirectoryOpus, **Puppet Editor** (1.0), un éditeur de texte shareware, **BeVGB** (1.0) est le port de VGB de X1, un émulateur GameBoy déja disponible sur Windows, Mac et Amiga, **QCamViewer2** (1.0) nouvelle version modifiée du programme de visualisation de la **QuickCam** qui permet d'ajuster la taille, nombre de couleurs et la brillance de l'image, **AEdit** (1.0) un éditeur audio..., et bien d'autres choses encore...*

***BeWord**, un traitement de texte est disponible depuis le 7 janvier en version béta1. La version finale sharware est annoncée disponible pour février. Une version commerciale : **BeWord Professional** est prévue.*

*En mai/juin de cette année au CeBIT, Pios présentera son **PIOS ONE** sous BeOS et pOS (voir les pages de news internationales). Il se positionnera dans l'entrée de gamme comme l'Amiga 1200 à son époque. Avec, à l'autre bout de l'échelle, le **Daystar Quad604e** à 225 Mhz, la gamme de machines qui pourra faire tourner le BeOs sera très étendue.*

*, Be inc. a gagn" pour l'année 1996 l'Eddy Award, décerné par **MacUser** pour la meilleure innovation technologique de l'année.*



Mactechjan

LouieWave

Macworld

Contrairement à ce qui a été prétendu pas des articles sur Internet, Apple n'a pas racheté Be, mais NeXT, pour la modique somme de 400 millions de dollars !

Oui, rappelez-vous de l'ordinateur NeXT et son OS, sorti il y a quelques années. NeXT n'a malheureusement pas percé sur le marché. Apple, qui avait tant de mal a faire son système 8 (Copland) va utiliser le système noyau NeXT et reprend Steve Jobs, un des fondateurs de la firme de la pomme. Enfin, nous voila rassurés sur les bruits qui couraient concernant le rachat de Be par Apple. ■

Toujours au sujet du Mac, Fredlabs annonce le développement de **VirtualMac**, un émulateur PowerMac Système 7.x sous BeOS a l'image de Shapeshifter sur Amiga. Il est présenté comme la solution pour un passage en douceur du MacOS au BeOS. Durant l'exposition Macworld, des applications Mac ont été présentées, comme Microsoft *Word* and *Excel*, *ClarisWorks*... La disponibilité est annoncée après le premier trimestre de cette année. Actuellement, une version de démonstration est disponible mais, pour le moment, il ne permet de faire fonctionner que des applications natives 680x0 et non natives PowerPC. ■

Le BeOS sur clones PowerMac va beaucoup plus vite que l'émulateur Mac sur BeOS! (c'est normal, le premier est en natif tandis que le deuxième n'est qu'une émulation). Il était visible sur de nombreux stands (Be, PowerComputing, Motorola et IBM). Bizarrement, pas chez Apple. ■

De nouvelles machines compatibles PowerMac sont supportées par le BeOs : Le nouveau PowerComputing PowerTower Pro 250MP incorporant deux 604e à 250 MHz, le PowerTower Pro 225MP, avec deux 604e à 225 MHz ainsi que la nouvelle machine équipée d'un 603e à 300 MHz. Les machines Daystar dual PowerPC à 180, 200 et 225 MHz sont supportées. Quant aux Daystar, quatre processeurs seront supportés pour le premier trimestre 97. ■

Sous son stand, la société ATI a fait la démonstration de sa carte graphique sous BeOs. Ces cartes sont disponibles sur Mac et PC. Elles sont rapides, extensibles à 4 Mo de VRAM, possèdent des fonctions accélération 3D et des possibilités vidéo (acquisition et restitution). Tout ceci à un prix très accessible (300$). ■

Be s'est fait (encore) remarqué par une démonstration impressionnante mettant en oeuvre le temps réel 3D (3DKit), des images, de la vidéo et de l'acquisition vidéo. On pouvait tourner les pages d'un livre virtuel et y déposer (grâce au drag-and-drop) des images et des vidéos, des acquisitions vidéo en temps réel..., tout-ceci sans saccades et redimensionnable en temps réel... Vivement les premières applications utilisant cette technologie... ■

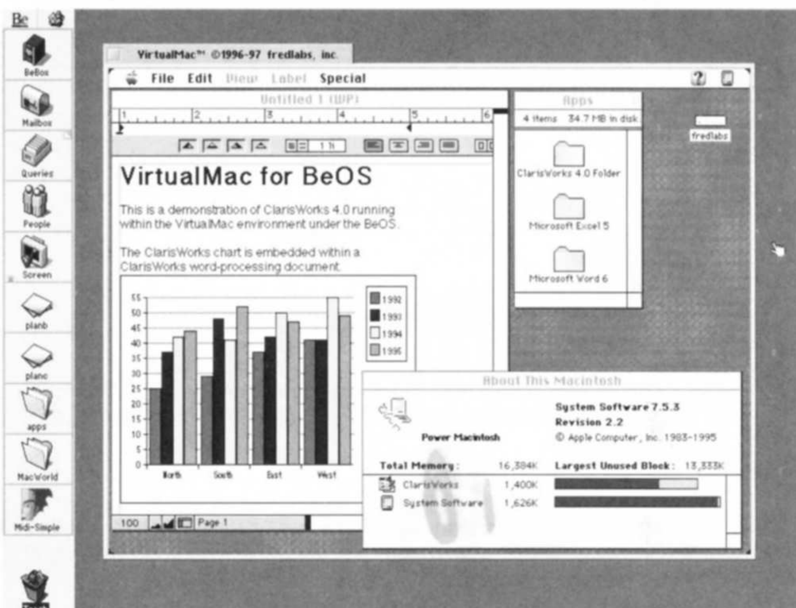
Toujours au Macworld, de nombreuses applications ont été présentées: ***Reggae*** (de Lorienne Software) un traitement de texte avec une approche cadre (frame), ***LRDraw*** (de Lorienne Software) un outil de tracé vectoriel, ***Charlotte Web Server*** (de Purity Software) un serveur web puissant et complet, ***Studio A*** (de Adamation) un programme de présentation multimédia (images, vidéos et sons), ***CueMaster*** & ***CueStation*** (de Level Control Systems), logiciel audio professionnel pouvant contrôler jusqu'à 128 entrés/sorties, ***Lois*** (de MIPSYS) un browser web avec fonction ftp, ***AppSketcher*** (de Loriene Software) un créateur d'interface pour BeOS, et ***Perforce for BeOS*** (de Perforce Software), la préversion de *Doom* (portage officiel) et une QuickCam étaientt en démonstration sur une Bebox. ■

A la fin du salon une conférence développeur a appris que le DR9 annoncé pour janvier serait disponible le 31 mars mais il intégrera plus de fonctions. Il s'appellera le BeOs preview. ■

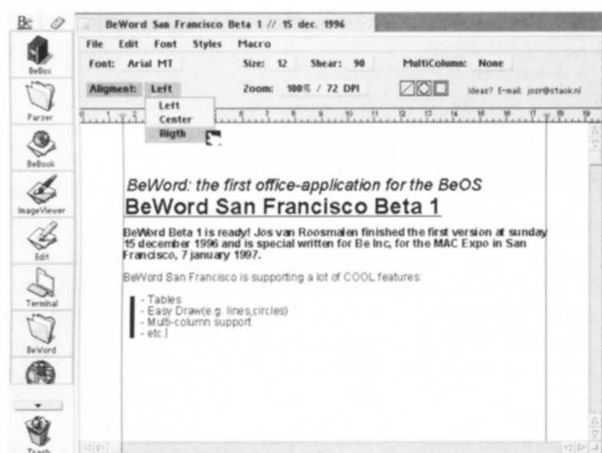
BePotins - BePotins -BePotins

Il y a des bruits d'un portage du BeOs sur plate-forme Intel (et compatibles), bien que Be inc. se dise acteur sur processeur PowerPC. Be aurait porté le noyau sur Intel pour évaluer la possibilité d'un portage. Intel serait intéressé par ce portage, mais l'on n'en sait pas plus à ce jour... Wait and See...

Une rumeur du côté de MetalTools, l'éditeur des célèbre filtres *Kai's Power Tool* pour *Photoshop*. Il paraîtrait qu'il envisagerait de porter Kai's Power Goo et d'autres applications sur BeOs. Dans le même ordre, Stratavision, éditeur du programme d'images de synthèse *Strata Studio Pro* envisagerait sérieusement cette nouvelle plate-forme.



VMac



BeWord

Pour finir...

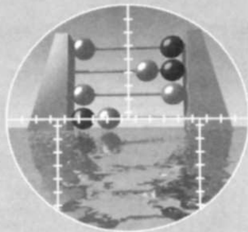
L'actualité BeOS-BeBox s'accélère, et de nombreuses choses nous attendent encore pour la sortie publique de l'OS sur BeBox et PowerMac. Be inc. a de grandes chances de sortir son épingle du jeu avec son OS performant, en profitant du retard du nouvel OS d'Apple (annoncé en version finale, pas avant 98!)..

Lucas Janin
ljanin@mygale.org

Je remercie mes sources d'informations (Pascal Lauly, Jean-Marc Ouvré et Internet :-).

Une adresse pour les surfers: fredlabs, inc http://www.fredlabs.com





TECHNO-FUTUR

CD_ROM SAGA

Ça y est : à l'aube du DVD, la vitesse des lecteurs CD-ROM "traditionnels" augmente encore. Les premiers lecteurs 16x arrivent sur le marché.

DEJA DEPASSE

Alors que les premiers disques de vidéo digitale arrivent avec 8,5 Go par face, Toshiba annonce une nouvelle technique laser qui pourrait porter la capacité à 15 Go sur la même base.

4 GIGAHERTZ

C'est chez Sun que ça se trame. Ces processeurs devraient pouvoir enfin être assez rapides (jusqu'à quand) pour pouvoir traiter le langage Java sur l'Internet. Vingt fois plus rapides qu'un Pentium 200 !

LE FUTUR SERAIT DEJA LA ?

Je dois avouer que j'ai refusé de le croire au début, pensant que c'était un canular, mais l'info est reprise dans des journaux dignes de confiance. Alors, même si j'ai encore des doutes, je vous la livre quand même. L'avenir dira si on s'est faits avoir ou non.

Une maison californienne "The other 90%" (référence aux 10% que nous utiliserions de notre cerveau) serait sur le point de distribuer des interfaces hommes-machines. Ce "MindDrive" serait un capteur à enfiler sur le doigt qui mesurerait la température, l'électricité, l'acidité, etc... de la peau et pourraient ainsi communiquer des instructions sommaires à un ordinateur. Surtout pour l'instant orienté vers les jeux, cette espèce de détecteur de mensonges pourrait distinguer jusqu'à six instructions différentes. Quoi-t'est-ce que vous en opinez?

JAMAIS 4 SANS 5

A peine sortie la version 4.0, les esprits avides de nouveauté parlent déjà de la version 5.0 de Windows NT. Elle ne serait plus compatible Windows 3.1 et l'architecture serait totalement transformée et adaptée au passage facile à partir de Windows 95.

DEJA LE GIGABIT

Attention, j'ai dit gigabit, pas gigabyte. Une DRAM de 128 Mo a été présentée en temps que prototype par Samsung.

QUELLE TAILLE A AUJOURD'HUI L'INTERNET

Quelle unité peut-on utiliser pour cette mesure ? Parlons en octets : A la fin de 1996, on pouvait estimer le volume des données à 10 téraoctets, c'est à dire 10.000 gigaoctets, soit encore dix millions de Mo. Aujourd'hui, je n'ai pas fait le compte, mon compteur est en panne. Remarquez en passant que j'écris toujours "l'Internet". C'est grâce à mon professeur de grammaire qui m'a fait remarquer que puisqu'il ne s'agit pas d'une marque, on doit utiliser l'article, c'est "LE réseau des réseaux", ce n'est pas "réseau des réseaux".

NOUS SOMMES SURVOLTES

La consommation électrique des ordinateurs personnels est dix fois trop élevée. (C'est bien ce que je pensais quand je vivais sur mon île et que mes panneaux solaires ne m'autorisaient qu'une heure par jour sur mon 500 tout neuf). Texas Instruments a des projets en ce sens pour fin 97.

LE MONDE DU NON-A

ELLE EXISTE, JE L'AI VUE

Depuis le temps que je vous dis de surveiller la sortie de l'imprimante Stylus 1500, eh bien il semble qu'elle soit depuis un certain moment sur le marché, mais que personne n'en parle. On peut l'admirer chez Surcouf à Paris. Elle est belle et grande, elle peut imprimer en A4, A3, A3+, A2, B5 et B4 et en continu avec des rouleaux de de 36 cm de large. La surface imprimable maximale est de 345 x 576 sur une feuille A2. Elle imprime jusqu'en 720ppp et possède 256 ko de mémoire propre. De nombreuses possibilités alléchantes dépassant le cadre du périscope. Il ne lui manque plus qu'un pilote Amiga (je l'ai déjà demandé à IrseeSoft-Turboprint, mais je suis le seul. Aïe, aïe, aïe!)

FACILE ET CHER

Rien du plus facile: on met un CD-ROM à copier dans la grosse boîte, deux, trois ou quatre CD-ROM vierges dans d'autres fentes, on appuye sur le bouton et ça copie en vitesse quadruple. On arrive sur la base de 4, à copier 16 CD-ROM par heure. Ça coûte cher et ça marche sur PC et Mac.

TALISMAN

Une prochaine nouveauté signée MicroSoft. Ce sera une carte accélératrice graphique qui réduira tellement la grosseur des images qu'on pourra animer en 1024 x 768 à 75 images/seconde sur 32 bits. Une des nombreuse techniques utilisées sont le multicouche où on copie un objet par "layer". Ne se rafraîchit que le layer correspondant à un objet mobile. Une autre astuce est de transformer les mouvements 3D en morphing 2D. Ce serait compatible aux instructions DirectX et ça sortirait à la fin de l'année.
(http://www.microsoft.com/hwdev/talisman.htm)

PCI, C'EST FINI

Le PCI a déjà atteint sa limite. Le remplaçant est l'AGP, Accelerated Graphic Port d'Intel qui permet d'atteindre 530 Mo/s. Le PCI ne servirait plus qu'à envoyer les instructions, les deux bus se trouvant alors en enfilade sur la carte mère. La RAM sera utilisée directement pour le stockage des images au lieu de la mémoire vidéo de la carte graphique. C'est la même tendance que pour le A\BOX. **C'est pour l'été.**
(http://www.agpforum.org)

L'ECRAN PLAT, C'EST POUR TRES BIENTOT

L'écran à plasma de 42 pouces de chez Fujitsu coûte 25000 F actuellement. Il devrait être a moitié prix à la fin de l'année.



CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20

Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	130 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	130 Frs B
8 Mo en 32 bits	240 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	250 Frs B
16 Mo en 32 bits	540 Frs B
LA RAM 32 Mo	1090 FrsB

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B

CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES *Pour A1200*

TBD 1200 0Ko + place Copro	410 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Bizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	530 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	3890 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E
A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E
comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200
3690 Fr E
COMPLET
WB 3.1

CD ROM OCTUPLE VITESSE
EXTERNE 750 F C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 4x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 890 F C
Avec SQUIRREL 1270 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	N C	145 Mo 2.5	790 Frs C
270 Mo 2.5	790 Frs C	635 Mo	890 Frs C
850 Mo	950 Frs C	1.Go	1180 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 200 mo 2.5 750 F C hd 120 mo 2.5 695 F C

DISQUES DURS SCSI

zip externe	1330 Frs C	Cartouche zip	99 Frs C
1 Go	1660 Frs C	CdRom int scsi X4	630 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 890 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX8	650 Frs C	CD 8X	750 Frs C
CDX12	930 Frs C	CD 12X	1030 Frs C

Boitier externe CD + Alim 220 V 199 Frs C

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel idefix+ manuel	320 F B
modem v34 28800 vocal	1090 F B

cadeau cd @- net avec chaque modem

CANON BJC 240
1490 frs D

Moniteur 1438s
Stereo
2190 Frs E

Tower A1200 complet

Installation tres simple et rapide. Aucune soudure n'est necessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T

Pret a brancher

VERSION avec CLAVIER PC 105 t 890 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E

KIT pcmcia 250 F B
OPTION:
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC 380 F B
INTERFACE CLAVIER 290 F B

CYBERSTORM 68060 50 MHZ
4690 FRS
CYBERVISION 4 MO 1990 FRS

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 F A
Rom 1.3	145 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Track ball professionnel	270 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 146 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
Enceintes 2*120 W ampli	250 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Scanner à plat

Paragon 3300x600 dpi, 1200x1200 interp. 16,7 M de couleurs, livré avec Scanquick 3 1850 Frs D
Squirrel 410 Frs C

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs

Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour
SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ 3990 Frs
KIT SCSI 590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II
Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs
Notre systeme est muni , du controleur de clavier PC incorporé. fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

Nous importons également les produits suivants :
ASWB 3.1 + ROM pour

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	611 Frs C
A 3000	611 Frs C
A 4000	611 Frs C

Complet ,Docs,Roms,disquettes

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Tout Moniteur Amiga	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi
A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS
E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS
CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS
POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

Une progression exemplaire

TURBOPRINT 5

Nous ne louerons jamais assez les gens de Irsee Soft. Quels soient leurs produits, ils sont excellents, bien documentés, bien adaptés au marché et attachés à l'Amiga, à un prix raisonnable pour cette qualité.

Le nouveau parfum "N°5 de chez Irsee" est la conséquence des N°4 et 4.1, l'aboutissement "actuel" du meilleur pilote d'imprimantes sur Amiga et on sait déjà que la version suivante qui arrivera pour le prochain salon sera encore plus riche et plus performante. Bon, assez d'éloges, détaillons, disséquons ces nouveautés. Car c'est sur les nouveautés que je vais m'appesantir, ayant déjà il n'y a pas si longtemps testé en détail la version 4.1 dans le numéro 88 de mars 96 dans l'article : "Des pilotes pour votre Stylus Color". Je vous invite à vous y reporter page 28.

Les nouveautés de la version 6

Le "Print Manager" s'est sublimé en "Graphic Publisher".

On peut placer un nombre illimité d'images sur la page à imprimer.

Chacune de ces images possède ses propres réglages de luminosité, de couleurs et de cadrage.

Chacune de ces images peut être sauvegardée avec ses préférences (corrections, cadrage, rotation, dimensions), c'est-à-dire que des fonctions d'édition graphique sont à disposition.

On peut constituer des documents de plusieurs pages.

Vos documents d'impression peuvent être également sauvegardés.

Le mode "poster" fonctionne de nouveau correctement.

Les bords ainsi que les rapports de profondeurs entre les images sont éditables.

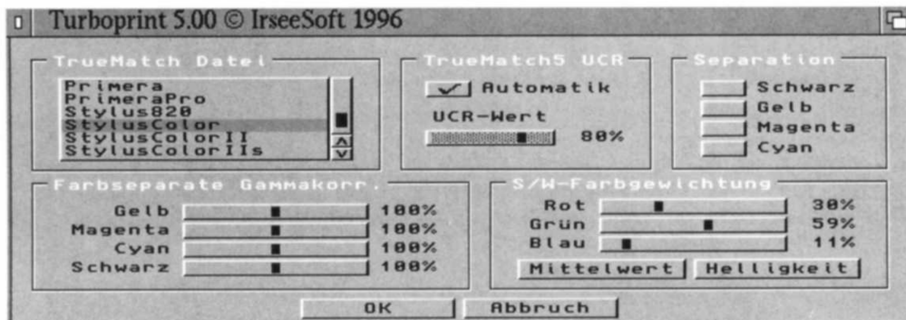
Le système de correction chromatique "TrueMatch" gère dorénavant le système "UCR". Les avantages en sont des couleurs moins lourdes et un tramage plus fin.

De nouveaux pilotes se sont ajoutés à la liste.

Beaucoup d'améliorations internes. Signalons-en une qui m'est chère. Dans la version 4, il était impossible de dépasser 20,3 en largeur de page A4 : plus de limite.

Le détail

L'installation est toujours aussi simple. La mise-à-jour n'existe pas, le programme se réinstalle complètement, en tenant compte toutefois de vos réglages préférés, qu'il faudra tout de même vérifier à cause des nouveautés. On ne peut déplorer qu'une chose, mais qui est facilement résolue, c'est qu'après avoir demandé quels pilotes vous voulez. L'installateur vous colle tout de même TOUS les pilotes dans le répertoire. C'est une tradition chez IrseeSoft...



TrueMatch UCR

TrueMatch a été entièrement réécrit afin d'y intégrer le système UCR (Under Cover Removal) qui n'est pas fait pour démasquer les espions, mais une spécialité dans les techniques d'impression permettant de remplacer les mélanges de jaune, magenta et cyan par du noir - moins cher- dans les gris. Les avantages en sont un meilleur contraste, de vrais tons de gris, l'économie déjà citée et la rapidité d'impression (voir l'image : la partie supérieure correspond à 0% UCR, la partie inférieure à 100 %). TurboPrint 4 imprimait toujours du noir au lieu d'un mélange des trois couleurs primaires, ce qui correspondait à un UCR de 100%. Une impression où aucun point d'encre noire n'est utilisé correspond à un UCR de 0%. La nouveauté de TurboPrint 5 est un réglage de l'UCR par curseur de 0 à 100%, ce qui permet d'affiner vraiment l'impression pour des travaux spécifiques.

La version 4 n'était pas particulièrement orientée graphique pour la prévisualisation des images sur l'écran. On peut même dire que le tramage était tellement grossier qu'il avait quelques années de retard. Ceci est réparé. La visualisation est excellente sur le WorkBench dans n'importe quelle définition et profondeur. En outre, la gestion de CybergraphX a été intégrée au programme, ce qui fait qu'on peut travailler sur un écran de 24 bits.

La gestion de la mémoire n'a pas été oubliée, et c'est normal pour un logiciel qui gère des quantités monstrueuses d'octets. Une mémoire virtuelle "maison", c'est-à-dire sans besoin de MMU, économise la RAM en sauvegardant temporairement sur disque dur toutes les données qui ne sont pas indispensables au moment donné. Ceci est absolument transparent pour l'utilisateur, excepté le chemin de la partition utilisée pour ce cache ainsi que la grandeur maximale de celui-ci qui sont changeables dans le menu.

Les Climaniaques ne sont pas en reste. Une ribambelle d'arguments permettent de travailler d'un Shell ou d'un CLI, ou bien encore dans un batch.

Les autres spécialités sympathiques de la version 4 sont restées, comme toutes les excellentes fonctions de grab d'écran ou de fenêtres, les fonctions d'impression de poster, la gestion de la qualité du papier, les différents tramages, l'excellente gestion des contours de caractères en mode texte ou bien le lancement de TurboPrefs au démarrage de l'ordinateur.

Le graphic publisher

C'est un grand confort qui nous est proposé avec cette nouveauté. C'est la première marche vers la PAO puisqu'on peut composer sa et même ses pages avec des réglages séparés pour chaque image. Non seulement c'est idéal pour de petites affiches, mais encore pour trouver les réglages idéaux, on peut tester la même image plusieurs fois dans la même page avec des réglages individuels. C'est plus simple que de le faire en plusieurs fois. Il ne manque dorénavant que la rotation libre des images et la gestion des textes, mais on ne s'en fait pas, ça viendra sûrement bientôt. Le fait qu'il n'y ait pratiquement aucun changement dans le programme TurboPrefs montre qu'il est presque parfait.

Donc, pour en revenir au Graphic Publisher, le "menu rapide" "à la PAO" reprend les items les plus utilisés du menu traditionnel. Si on l'utilise souvent, c'est pratique, sinon, on ne sait pas ce que veulent dire certaines icônes.

Les formats reconnus sont IFF, JPEG, BMP, GIF, PCX, PhotoCD, etc... de 1 à 24 bits en passant par le HAM et le HAM8. La technique du Drag'n'Drop est utilisable si on ouvre le Graphic Publisher sur le WorkBench.

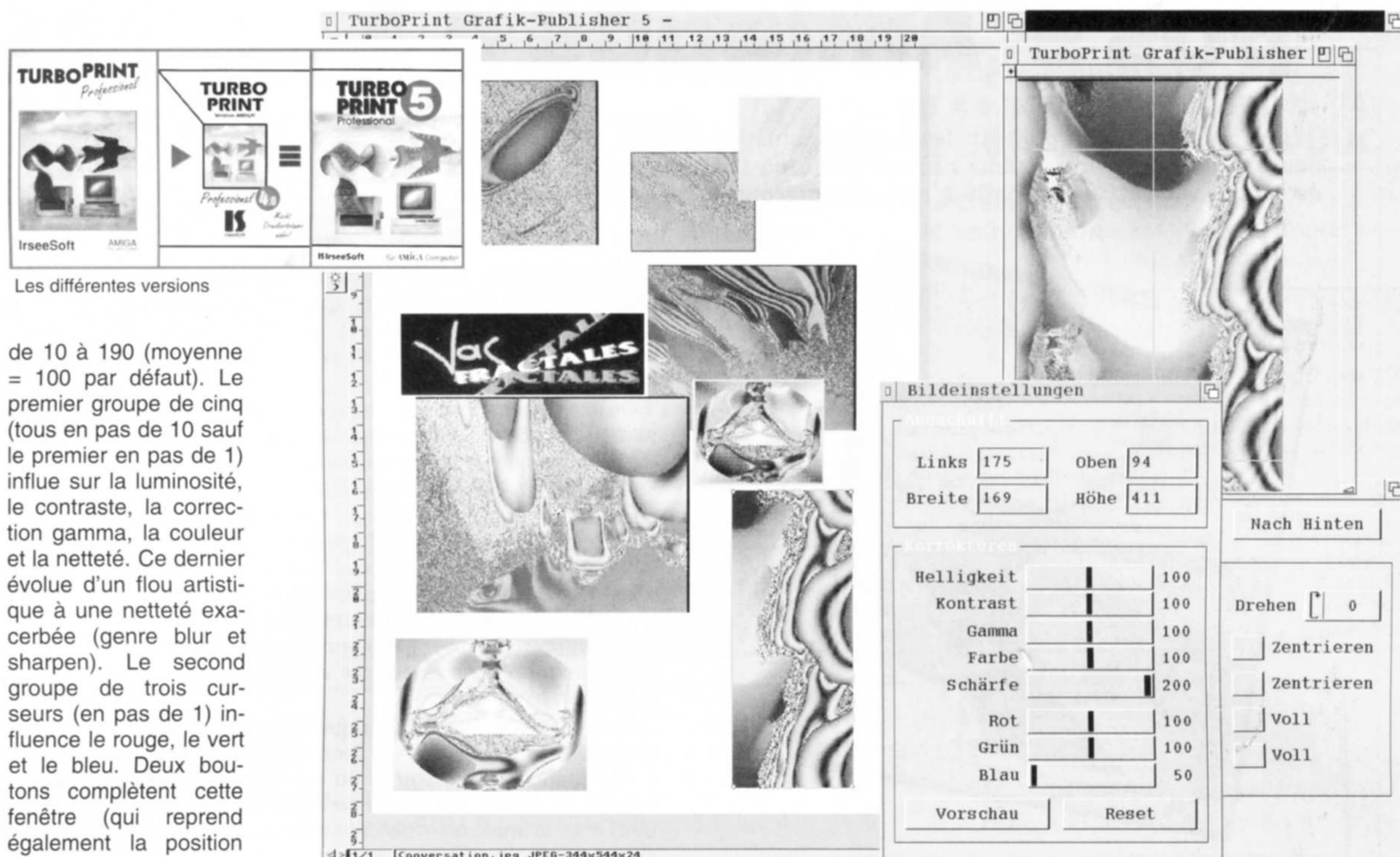
Le chargement d'images place la nouvelle venue au milieu de la page et on peut la faire glisser, la positionner, la redimensionner à l'aide de la souris. On peut également ouvrir trois fenêtres différentes d'édition des préférences inhérentes à chaque image :

1) Position

Les gadgets numériques permettent de positionner l'image, de la redimensionner, de la centrer, de l'étirer sur toute la largeur de la page, tout cela au dixième de millimètre près. On peut également la tourner d'angles multiples de 90°. Un gadget permet en outre d'inhiber la proportion largeur-hauteur de l'image.

2) Préférences individuelles

Les corrections sont groupées en deux groupes de curseurs échelonnés



Les différentes versions

de 10 à 190 (moyenne = 100 par défaut). Le premier groupe de cinq (tous en pas de 10 sauf le premier en pas de 1) influe sur la luminosité, le contraste, la correction gamma, la couleur et la netteté. Ce dernier évolue d'un flou artistique à une netteté exacerbée (genre blur et sharpen). Le second groupe de trois curseurs (en pas de 1) influence le rouge, le vert et le bleu. Deux boutons complètent cette fenêtre (qui reprend également la position simplifiée de l'image) : Un de prévisualisation, ce qui nous fait du "wysiwyg", et un de remise à zéro de tous les curseurs.

TurboPrint - Interface Graphic Manager

3) Le cadrage de l'image

Voilà qui est génial, on ne doit plus éditer ses images avant de les importer dans le logiciel, on peut déjà régler les couleurs, avec cette fenêtre, on peut les recadrer à sa guise. Une fenêtre s'ouvre qui reprend l'image sélectionnée en plus grand. Il suffit de faire glisser les bords à l'aide de la souris, la mise à jour s'effectue en temps réel sur la page principale, ce qui fait qu'on voit les nouvelles marges sur l'ensemble de l'image dans cette fenêtre d'édition et le résultat sur la page. Bravo !

Conclusion

Une grande qualité, une bienfaisante simplicité d'utilisation, une reconnaissance d'innombrables imprimantes, des résultats d'impression d'une qualité remarquable, une qualité wysiwyg depuis que CybergraphX est géré par le programme. Les quelques petits défauts sont insignifiants en comparaison des qualités. On souhaiterait avoir tous ces avantages dans nombre de logiciels. On peut regretter l'absence d'ARexx, mais ce n'est pas absolument indispensable pour ce genre de programme d'autant qu'on peut y accéder par des arguments en CLI.

TurboPrint est distribué en France pour 450F par DeltaGraph'X.

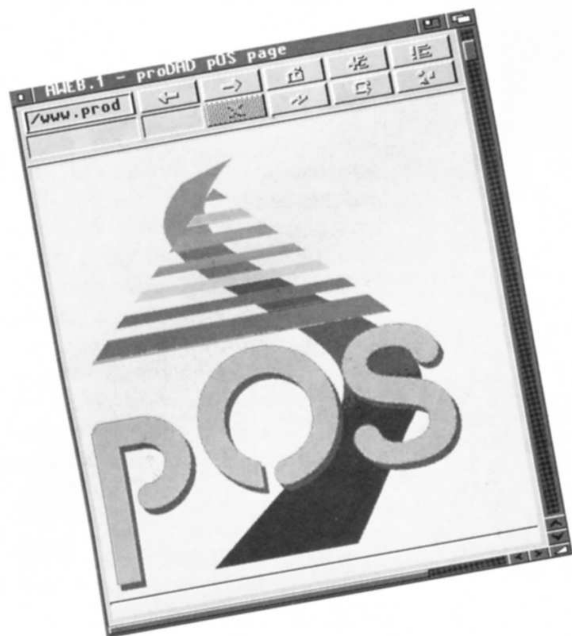
PILOTES TURBOPRINT 5.0

.24 aiguilles
.9 aiguilles
.Laser
.Tinte-EPSON
.Tinte-HP
Brother_24 aiguilles
Brother_9 aiguilles
Canon_BJ
Canon_BJC210
Canon_BJC4000
Canon_BJC4100
Canon_BJC4200
Canon_BJC600
Canon_BJC600e
Canon_BJC610
Canon_BJC620
Canon_BJC70
Canon_BJC800
Canon_LBP
Canon_PJ1080A
Citizen_120D+
Citizen_120D
Citizen_PRINTiva600C
Citizen_Swift24,240
Citizen_Swift9
Epson_EX,FX,LX
Epson_LQ,SQ-xx00
Epson_LQ,SQ
Epson_Stylus
Epson_Stylus820+IIs
Epson_StylusColor
Epson_StylusColor500
Epson_StylusColorII
Epson_StylusColorIIs
Epson_StylusPro(XL)
Facit_B3450
Fargo_FotoFun
Fargo_Primera
Fargo_PrimeraPro
Fujitsu_DL-1100
HP_ColorLaserJet5
HP_DeskJet
HP_DeskJet1200
HP_DeskJet500
HP_DeskJet500C
HP_DeskJet520
HP_DeskJet540C
HP_DeskJet550C
HP_DeskJet560C
HP_DeskJet600C
HP_DeskJet660C
HP_DeskJet690C
HP_DeskJet850C
HP_DeskJet870C
HP_LaserJetII
HP_LaserJetIII
HP_LaserJetIV
HP_LaserJetIVl
HP_LaserJetV
HP_PaintJet,PaintJetXL
HP_PaintJet300XL
Lexmark_ExecJetIIc
MannesmannTally_7400-3Col
MannesmannTally_7400-4Col
Nec_Pinwriter
Okimate20IBM
Okimate20Std
Oki_ML-38x
Oki_ML-39x
Panasonic_KX-P1124
Panasonic_KX-P1540
Seikosha_24 aiguilles
Seikosha_9 aiguilles
Seikosha_SL-80AI
Seikosha_SL-80IP
Star_9 aiguilles
Star_LC,XB-24
Star_LC-10
Star_SJ144

pOS = AmigaOS 4 ?

La société allemande proDAD, lassée de la situation actuelle, a décidé de gagner son nouveau pari: fournir aux férus de vrai liberté un OS. En effet, force est de constater qu'aucune version de l'AmigaOS n'a vu le jour depuis la déjà ancienne version 3.1.





p-OS, qu'est-ce ?

Plus qu'un projet, p-OS semble bien une réalité. Il se pourrait même que ce soit enfin la seule chose valable depuis trois ans que l'on nous fait des promesses. En effet, proDAD, pour donner du poids à son bébé, commence à accumuler un certain nombre d'alliances qui risquent de peser au moment du dénouement de la crise Amiga. pOS sur le papier recèle des avantages indéniables vis à vis de l'AmigaOS :

- Orienté Objet, grâce à l'étendu de BOOPSI aux domaines non "Intuition". Normalement, ceci permettra aux programmeurs de créer des tâches plus facilement, et pourquoi pas un fonctionnement en multithreading, terme très à la mode ces derniers temps. Le problème est qu'actuellement, on ne sait pas trop comment pOS marche, mais pour le mois prochain je leur tirerai les vers du nez!
- Plus grande utilisation des sémaphores. Ceci donne encore une bonne option pour le multithreading, ainsi que pour synchroniser les tâches (enfin facilement ?).
- Un concept de tâches rapides qui reste à détailler.
- Un vrai DOS qui oublie enfin définitivement le BCPL ! !
- RTG, donc normalement plus de problèmes inommables pour la gestion des cartes graphiques.
- Une vrai gestion de réseaux.
- Et tout une floppée d'améliorations graphiques qui rendrait grâce à l'Amiga en le rendant plus rapide. Enfin, du moins c'est ce qu'ils disent...

proDAD réaliste ?

Voilà une bonne question, au demeurant. En effet, à l'heure où Windows95 envahit le monde, où WindowsCE envisage d'être porté sur tous les processeurs et où DirectX petit à petit fait son nid (et n'oublions pas non plus la Be qui ratisse large pour nous séduire), nous sommes les pauvres naufragés d'une informatique sans pitié. Un nouvel OS a le défaut de ne pas avoir d'applications qui lui sont propres. Pour parer ceci pOS serait compatible-Amiga à 70%, et sinon, pour les programmeurs C/C++, une recompilation s'impose.

Mais qu'est-ce que cela implique, une recompilation ? Parfois pas grand-chose, une broutille, et des fois, souvent même, une catastrophe. Les avantages de pOS sont à la mesure de ses inconvénients au niveau de la compatibilité. Je ne connais pas beaucoup d'applications qui ne nécessitent pas de fichiers, et sur AMIGA on est en BCPL, pour notre grand malheur. Or, une compatibilité API nécessiterait que le BCPL soit quelque part dans pOS.

Ou alors, comme il peut tourner avec AmigaOS... Voilà qui serait une solution peu élégante pour une autre plate-forme que l'Amiga que nous connaissons.

Pour la recompilation, nous pouvons craindre le pire (enfin , ceux qui, et ils sont nombreux, ne respectent pas les recommandations d'Amiga Technologies). Eh oui, on ne peut plus accéder à beaucoup de structures maintenant, car elles sont privées! Condition nécessaire pour garantir une bonne évolutivité d'un OS, mais je souhaite bonne chance aux programmeurs qui doivent "recompiler". Remarquez, je n'aborde pas les programmeurs en Assembleur qui vont juste devoir passer quelques nuits blanches ...

Peut-on réellement espérer que les programmeurs feront cet effort? Personellement, je le ferai, mais combien seront tentés (pour manger :<) d'aller là où est l'argent? Encore une fois, l'avenir sera dans le DP, une condition bien précaire, mais proDAD met le maximum de chances de son côté en offrant le support technique aux développeurs de logiciels du domaine public.

Le multi-plateforme...

pOS sera multi-plateforme. Très bien, sommes nous tentés de dire, mais alors comment fonctionneront les programmes? Il semble, d'après les environnements de développement pour pOS, que les applications seront compilées pour un type spécifique de processeur. Jusque-là, rien de grave, car pOS devant tourner aussi sur les plates-formes qui n'alignent pas les Mips comme seul argument, il faut bien gagner de la vitesse sur certains points comme le chargement. Mais, parce que je ne suis jamais content, une recompilation sera obligatoire avec les problèmes possibles que cela peut engendrer. De fait, comme les façons de stocker les données peuvent varier d'un processeur à un autre (Intel & Motorola), une jolie expression en C, aussi ANSI qu'il soit, n'arrive pas à résoudre les problèmes de "WORD" et "LONG" sur des processeurs 680xx ou 80x86. Du coup, qui va encore devoir y aller de son courage? le programmeur.

Allez courage les gars, s'il faut y passer par là... Cependant, l'avantage d'un OS multi-plateforme est surtout pour les développeurs en mal de clients une aubaine, car il permet d'étendre considérablement le marché d'un produit. Si par chance un produit ne nécessite pas de trop grosses modifications pour la "recompilation" alors nous pourrons assister à un engouement des programmeurs. Qui sait, les miracles existent peut-être?

pOS, notre sauveur ?

Force est de constater, tout de même, que ce produit peut sauver l'Amiga, car il a les moyens de promouvoir efficacement le système Amiga. Cependant, il ne faut pas oublier que tout OS doit avoir une machine sur laquelle il pourra tourner, et là, malgré le concours des annonces toutes plus délirantes les unes que les autres, rien de neuf chez nous. Alors Messieurs, soyez réalistes et ne nous proposez pas des solutions miracles avec un PC caché dedans pour nous faire croire que l'Amiga est plus fort. Vous avez un OS, faites-nous une machine pour l'avantager, comme l'Amiga a su mettre en avant son atout auquel nous devons sa survie: un OS et non un programme système! ■

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SQUIRREL** (A600/A1200)	**395 F**	Câble Péritel (2m) AMIGA:	95 F - 2 pour 150 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = >PC (doc. F)	120 F
SOURIS CD 32 ou AMIGA (précisez SVP)	125 F - 2 pour 220 F	JOYPAD Competition Pro CD32/Amiga	175 F - 2 pour 300 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard 5m: 145 F - 10m:	165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	**SMD-100 SCSI VIDEOCD MPEG DECODER**	**1650 F**
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	**595 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DES PIÈCES DÉTACHÉES / PIÈCES DE RECHANGE AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Circuit **CIA 8520 PLCC** 391078-01 pour **A1200**	**145 F**	CPU 68000 8MHZ	45 F - 2 pour 80 F
Circuit **Super AGNUS 8375** (318069-16) A500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**	**PAULA 8364**(252127-02) Amiga500/2000	**55 F - 2 pour 95 F**
Circuit **GARY 5719** (318072-01)	**55 F - 2 pour 95 F**	LECTEUR INTERNE AMIGA 500	**285 F - 2 pour 500 F**
LECTEUR INTERNE AMIGA 600	**285 F - 2 pour 500 F**	LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	**285 F - 2 pour 500 F**

BLITZ BASIC 2.1 (VERSION ORIGINALE COMPLÈTE) 175 FF

Commande groupée: 2 x BLITZ BASIC 2.1: 320 FF

BLITZ USER MAGAZINES (BUM): BUM 9A/9B -2 disks- = 40 F — BUM 10A/10B -2 disks- = 40 F
les 4 disks BUM 9A/9B 10A/10B = 65 F les 4 — BUM 5 / 6 / 7 / 8 = 40 F les 4

BLITZ BASIC SUPPORT SUITE: 110 F (3 disks). Avec: SuperTED2.5, REDDebugger 2.5, REDMapEditor 2.5, REDBlitzLibs, avec documentations, exemples, etc... Indispensable à tout programmeur Blitz sérieux.

Les BUMs et Blitz Basic Support Suite sont disponibles à tous, qu'ils se soient procuré leur Blitz Basic chez nous ou "ailleurs".

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris):

DISKSALV 4	245 F	DIRECTORY OPUS 5.5	375 F	CINEMA 4 D	1250 F
AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	**DICE C Compiler 3.2** (avec manuels sur disk)	325 F	PHOTON PAINT 2.01	95 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	**PC TASK 3.1**	**375 F**
HISOFT BASIC 2	475 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	475 F	**PC TASK 4 (68020+)**	**625 F**
HISOFT DISK MAGIC	245 F	NET & WEB (Contient IBROWSE version complète)	245 F	INTOS	95 F
TERMITE	245 F	PRO VECTOR 3/STYLUS TRACER/PSIMPORT/REXXREQ	995 F	**GP FAX (dernière version)**	**325 F**
TERMITE TCP	365 F	IBROWSE -dernière version complète- contient MUI 3.5+	195 F	AMIGA ENVOY	195 F

UNE PETITE SELECTION DE NOS JEUX AMIGA DISPONIBLES (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds	215 F	FANTASY MANAGER (ANCO)	45 F	NORTH & SOUTH (F)-A 500-	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
APPROACH TRAINER v 1.60	125 F	FEARS -A 1200-	95 F	ODYSSEY	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
BUBBA'N'STYX (F)	30 F	FIELDS OF GLORY -A 1200-	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	TACTICAL MANAGER 2	55 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200-	65 F	GLOOM 2 DELUXE -A 1200-	75 F	ROADKILL -A 1200-	65 F	TOWER OF SOULS -A 1200-	75 F
COLONIZATION (F)	115 F	GUARDIAN -A 1200-	65 F	**RUFFIAN** -- NOUVEAU ! --	125 F	TURBO TRAX - A 1200	65 F
CIVILIZATION (F)	95 F	HEIMDALL (F) -WB 2-	40 F	SENSIBLE GOLF (F)	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
CLOCKWISER -A 1200 (Casse-tête)	45 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SENSIBLE SOCCER 96/97 (F)	195 F	U.F.O. (A 600)	115 F
COALA - A 600	95 F	IMPOSSIBLE MISSION (Microprose)	85 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
COALA - AGA	95 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200-	35 F	SKIDMARKS + DATA AGA	60 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	95 F
D-GENERATION (F)	45 F	LEGENDS -AGA- A1200/4000 (F)	95 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	85 F	MARVIN MARVELLOUS AGA	60 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
ELITE 2	125 F	NAPOLEONICS -A 500-	65 F	STARLORD (Microprose)	85 F	WORMS	115 F
EMBRYO (5 discs)	65 F	NASCAR CHALLENGE -A 500-	45 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
EXILE -A 1200-	95 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER SKIDMARKS	95 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	EMERALD MINES (F)	75 F	LAST NINJA 3	35 F	SKELETON KREW (F)	75 F
ALFRED CHICKEN (F)	35 F	EXILE	75 F	LEGENDS (F)	95 F	STRIP POT (Érotique)	50 F
BATTLE CHESS (F)	75 F	FEARS	85 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FIRE & ICE (F)	75 F	LOST VIKINGS (F)	75 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
CASTLES 2	75 F	GLOOM	85 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	TOTAL CARNAGE (F)	65 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	**PINBALL ILLUSIONS**	**65 F**	VITAL LIGHT (F)	45 F
CLOCKWISER	60 F	GUINESS BOOK OF RECORDS 2	75 F	PREMIERE (F)	65 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
DRAGONSTONE	60 F	HEIMDALL 2 (F)	95 F	ROAD KILL	65 F	WEMBLEY INT. SOCCER	50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

Nous envoyons aussi par avion **-et sans aucun supplément de frais de port-** les produits ci-dessus vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

FÉVRIER 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Un Amiga pour créer ses propres outils...

OutilsGadToolBox, Triton, MUI...,

Si la micro-informatique est toujours plus présente dans l'entreprise, c'est surtout le résultat de l'évolution du logiciel. Quel que soit le domaine concerné, il existe presque toujours une application susceptible de vous faciliter le travail. Toutefois, une entreprise a souvent besoin d'un type d'application bien spécifique. C'est pourquoi les sociétés de services se sont multipliées; elles ont pu pendant longtemps pratiquer des tarifs prohibitifs et par conséquent s'enrichir et se développer. Il est évident qu'un produit destiné à être vendu à 10 exemplaires ne peut pas avoir le même prix qu'un autre pour lequel les ventes se chiffrent en milliers. Entre temps, les besoins en applicatifs se sont accrus et des outils permettant de faciliter le travail du développeur sont apparus. Les SGBD (Systèmes de gestion de bases de données) ont ouvert la brèche puisqu'ils offraient des possibilités de programmation, rapidement étoffées par des outils de génération d'interface. La suite logique a été de concevoir des outils encore plus performants, surtout après l'avènement des interfaces graphiques dans les systèmes d'exploitation. Parmi les nombreux outils présents aujourd'hui sur le marché, toutes plate-formes confondues, il en est un qui a servi de modèle, "Interface Builder" sur NextStep .

Interface Builder

Ce qui était révolutionnaire dans ce concept, c'était la facilité de création de toutes les fenêtres et objets graphiques nécessaires à la construction d'une application. Il n'est pas rare aujourd'hui de trouver au minimum cinquante fenêtres dans une application élaborée. Avez-vous déjà tapé le code d'une fenêtre en Basic, en C ou autre pour des systèmes tels que Windows, MAC OS ou Amiga OS ? Le moins qu'on puisse dire, c'est que ça représente un certain travail ! L'énorme apport d'IB c'est celui-là: la faculté de partir d'une fenêtre vide, de mettre dedans ce que vous voulez (boutons, champs, gadgets...) de relier les différents objets et à la sortie, vous avez un code généré automatiquement ! Si les objets n'existent pas, vous pouvez les créer.

Rassurez-vous, la bibliothèque est très fournie; vous avez par exemple des objets "bases de données" ! Bien sûr, il reste beaucoup à faire pour que l'applicatif fonctionne, mais votre travail est réduit d'au moins 50%. Rien que pour cet outil, les stations Next auraient dû se vendre comme des petits pains; malheureusement, il fallait l'équivalent de la production du boulanger pour acheter une de ces petites choses !

RAD

Le monde PC a suivi et nous avons assisté à l'apparition d'une terminologie qui me fait sourire, mais que voulez-vous ça en impose ! Nous travaillons donc avec des "AGL" (ateliers de génie logiciel) pour générer des "IHM" (interfaces homme-machine) tout en bénéficiant du "RAD" (Rapid Application Development)! Avouez que ce n'est pas rien : on se sent tout de suite plus intelligent ! Bon, j'arrête de me moquer. Ces outils, donc, fleurissent dans le monde "Wintel" et à mon avis, celui qui se rapproche le plus du concept d'Interface Builder, c'est "WINDEV". Le fonctionnement est très proche de celui d'IB, sinon que Windev génère un code dans un langage qui lui est propre (au choix procédural ou objet), alors qu'IB génère de l'Objective C. Avec Windev, vous disposez de nombreux outils annexes, aussi bien pour faciliter l'installation sur différents postes, que pour convertir des formats de fichiers ou maintenir l'applicatif. Enfin, vous n'êtes pas obligé d'utiliser le langage de Windev; vous pouvez utiliser le langage de votre choix. (Très bien pour le portage si votre application existe déjà !) Votre application peut être compilée pour des systèmes 16 ou 32 bits et elle peut être monoposte ou réseau. Je m'arrêterai là, je ne vais pas vous ressortir la plaquette publicitaire du produit !

Amiga

Enfin, nous y voilà ! Encore et toujours le DP ! Les développeurs géniaux de l'Amiga ont encore frappé. Le nombre de générateurs d'interfaces sur l'Amiga est impressionnant: GadToolsBox, Triton, MUI...

La liste est longue, mais j'avoue que ma préférence va à MUI; si en plus vous lui ajoutez MUIBuilder vous obtenez quelque chose qui n'est vraiment pas très loin d'Interface Builder. Avec ces deux produits, DP je le rappelle, vous pouvez travailler exactement comme avec ceux cités plus haut. Alors, Messieurs Stuntz et Totel, à quand un produit commercial qui fasse mieux que les autres ? Il ne manque pas grand chose pour que vous dépassiez ce qui existe aujourd'hui, mais avec un nouvel OS, bien sûr. Le gros avantage des systèmes 32 bits est l'amélioration de la qualité graphique et des performances; c'est relativement logique compte tenu de la puissance des processeurs et de la quantité de mémoire nécessaires au fonctionnement. Mais encore faut-il que les applications soient natives 32 bits, ce qui est encore loin d'être le cas. Lorsqu'on voit ce que peut faire aujourd'hui un Amiga (avec un OS qui n'est plus tout jeune), il est facile d'imaginer ce que ça donnerait avec un OS 32 bits et une architecture RISC. En plus d'améliorer l'ergonomie et l'aspect de l'interface graphique, les "objets" pourraient se multiplier et permettre la conception d'applications complexes et attrayantes. La notion de "Style guide" me semble une très bonne chose, mais il faut reconnaître que les interfaces graphiques des applications de l'Amiga aujourd'hui sont plutôt désuettes, même avec MUI. Il est paradoxal de remarquer que les interfaces réussies sont celles qui ne respectent pas la notion citée plus haut : voir SCALA ! L'intérêt d'un outil de développement perfectionné sur une plate-forme, c'est la possibilité pour ses utilisateurs de se lancer dans la création d'applications. Ces applications peuvent être limitées à un usage personnel ou local, mais rien n'empêche de les diffuser à plus ou moins grande échelle. Cette évolution pourrait être génératrice d'un formidable parc logiciel pour un Amiga Nouveau!

Le potentiel existe. Encore une fois, il suffit de voir la richesse du DP; mais avec une machine beaucoup plus performante, les produits pourraient atteindre une telle qualité qu'il serait naturel de les commercialiser. Ce générateur d'applications se devrait d'être puissant et convivial.

Puissant, par le nombre et le type d'objets en bibliothèque, la possibilité de liaison de ces objets entre eux, mais aussi envers le monde extérieur (d'autres logiciels ou pourquoi pas, d'autres plate-formes ?); par le langage choisi pour générer le code ou pour le créer.

Convivial, par sa facilité d'utilisation, la qualité de son interface, le support d'"assistants". Il devrait permettre de réaliser des applications dans leur intégralité, c'est-à-dire :

- autoriser la compilation de l'exécutable directement;
- permettre de générer l'aide en ligne (et par conséquent, le manuel d'utilisation);
- gérer l'installation en monoposte ou en réseau; - fournir des outils de maintenance et d'intégrité des données;
- offrir des possibilités de communication avec le monde extérieur...

Bref, ce que font les outils cités plus haut, mais en mieux ! L'atout majeur serait la réduction du temps de développement. Le but recherché serait de se concentrer plus sur la conception que sur la réalisation du produit. Aujourd'hui, lorsqu'on conçoit une application, il est rare de ne pas avoir l'esprit occupé par la manière dont on va la construire. C'est un moyen d'essayer de contourner certaines difficultés ou certaines limitations de la machine ou du support utilisé.

L'autre point important, dans le développement aujourd'hui, c'est l'amélioration des échanges. L'idée de départ de Next, c'était le travail de groupe, mais de groupe universel. Elle a fait son chemin depuis et la démocratisation de l'Internet a contribué à son développement. Lotus en a fait son cheval de bataille avec "Notes" et l'Intranet devient incontournable chez les concepteurs d'OS réseaux. La communauté Amiga étant ce qu'elle est, ces multiples possibilités de communications

permettraient à plusieurs développeurs de travailler en commun sur un projet. Le suivi de leurs travaux serait aussi simple que s'ils étaient dans des bureaux voisins. Ces possibilités sont l'une des bonnes choses qui soit arrivée à l'informatique depuis longtemps. Bien sûr, il y a un revers, la saturation des lignes. Il y a une dizaine d'années, les lignes n'étaient pas saturées, mais les adresses E-mail ne courraient pas les rues ! Je suis conscient que tout ne changera pas du jour au lendemain (les habitudes existent !), mais c'est certainement le début d'une façon de travailler plus intelligente et plus efficace. Ceci n'est pas une digression par rapport au point de départ; je crois que ça forme un tout. Si l'Amiga "survit" ce sera peut-être grâce à cet ensemble.

Suite et pas fin...

Lorsqu'on analyse la "vie" de l'Amiga depuis ses débuts, on se rend compte que les évolutions les plus marquantes sont souvent issues du Domaine Public. En dehors des personnes déjà citées, il est difficile d'oublier la contribution de S.Hawes (Arexx), M.Dillon (DICE, CShell),F.Fish qu'on ne présente pas et tant d'autres (il est impossible de les nommer, ils sont bien trop nombreux). Je persiste dans l'idée que l'Amiga doive sortir de sa "niche"; qui peut le plus peut le moins ! Pourquoi se limiter aux applications graphiques ou vidéo ? Le fait d'avoir des capacités dans un domaine n'empêche pas d'exceller dans d'autres ! Un outil performant permettrait de développer n'importe quel type de logiciel. C'est peut-être sur ce point qu'il faudrait beaucoup travailler. Là aussi, je crois en la supériorité de l'Amiga : quand je vois que des produits tels que MUI sont "shareware", je me dis que tous ces créateurs ne verraient aucun inconvénient à commercialiser leur "oeuvre" à des tarifs plus bas que la concurrence. Imaginez la logithèque, si par exemple 20% du site Aminet étaient améliorés et commercialisés !

Le rôle majeur d'un outil de développement de qualité, c'est de créer des vocations, surtout si le résultat du travail est réussi et que ce travail s'effectue dix fois plus vite qu'avec des outils plus traditionnels. C'est le début de la spirale : si une machine possède des qualités techniques appuyées par des logiciels de qualité, elle va se vendre (si la partie commerciale est digne de ce nom); si elle se vend, les utilisateurs voudront de plus en plus d'applications; si l'outil pour développer est performant, beaucoup se lanceront dans la conception ; comme le parc sera important, la commercialisation sera rentable; les applications seront de plus en plus sophistiquées et les développeurs se regrouperont pour mettre en commun leurs capacités de façon à progresser encore; les produits se vendant à grande échelle, ils seront moins chers; la machine se vendra alors de plus en plus et son prix baissera aussi... Comme quoi, Marx et Capital...

On peut rêver, non ?

Conclusion

Même si le fait de s'enthousiasmer pour une machine semble de peu d'intérêt dans l'absolu, lorsque cette machine est un instrument de travail fréquenté quotidiennement, il me semble naturel de souhaiter la voir progresser . Le travail "plaisir" est une chose rare ! (comme le travail tout court, d'ailleurs; tout au moins on essaie de nous le faire croire !) Une machine, ça peut être comme une cause : elle peut relier les individus, a fortiori si elle semble perdue ! Ça n'empêche pas d'adhérer à d'autres (causes) a priori beaucoup plus sérieuses !

Allez, courage ! La société AboxPiosDad.corp rachète Microsoft dans cinq ans et elle garde Bill Gates comme espion industriel ! Quant au site de la "banlieue" de Seattle il est transformé en Musée de la contrefaçon!

G.I.U Tarbouriech

(IU pour Incurable Utopiste)

L'article que vous venez de lire est bon à jeter à la poubelle !

Il a été écrit voici deux mois (quand vous lirez ces lignes); hier (9/1/97), Ed: m'a asséné la nouvelle qui tue: Apple rachète Next et Steve Jobs retourne chez Apple! Encore sous le choc, je ne sais trop si je dois être content ou inquiet. Un Mac avec un OS NextStep, c'est un peu l'Amiga dont je rêvais! Perdu!

Qu'est-ce que ça va changer ?

NextStep sur un Mac, c'est la fin de toutes les tares du Mac:

- plus de problèmes de rafraichissement d'écran, et c'était vraiment une plaie! Avec Display Postscript cette tare est à mettre aux oubliettes! Sur Next quand on déplace une fenêtre on déplace aussi son contenu !
- plus de problèmes de gestion de mémoire: fini la "gourmandise" et les logiciels qui ne peuvent pas s'ouvrir parce que la mémoire disponible est trop fragmentée .
- le Mac passe de 0 Shell à 4: sh, csh, rsh (shell restreint), jsh.
- le Mac devient multi-tâches!
- la vitesse d'impression devient excessivement rapide: le postscript n'a plus à être interprété; c'est déjà du postscript!
- le Mac devient LA machine multimedia!
- Au plan du son, Next est inégalé: qualité CD garantie !
- Couleur 32 bits dont 8 de transparence: si vous superposez deux images et que celle du premier plan a des vitres, vous voyez la deuxième à travers les vitres! Quant aux animations et à la vidéo, je peux vous dire que ce n'est pas mal non plus! Tout ça en même temps, alors!
- Le coup de grâce: Metrowerks est déjà en train de travailler sur le portage d'Objective C pour le transfert de la logithèque Mac!

En clair, les logiciels Mac tourneront bientôt sous NextStep! Cela veut dire TOUTES les plate-formes susceptibles de faire tourner NextStep!.

Pour finir, le Mac disposera DU logiciel de développement de la décennie: Interface Builder agrémenté de Java!

Internet et Intranet deviennent la "spécialité" MAC!

Ce qui me ravit

- Microsoft va-t-il enfin avoir un concurrent sérieux?
- L'avantage "logiciel" de Windows NT sur Unix devient caduc!

Ce qui m'inquiète

- Il va falloir un Amiga exceptionnel pour se battre contre "ça"!
- Et avec quel OS? Cette fois-ci je partagerais bien l'idée première de D.Haynie!

Commercialement

Voici quelques mois, Sun était prêt à racheter Apple!

Apple vient de "mettre" 400 millions de dollars dans l'achat de Next! Sun travaille main dans la main avec Next depuis le début! Sun est le concepteur de Java! Les travaux de Next sur Java sont les plus avancés actuellement (WebObjects)! Vous ne trouvez pas que ça fait beaucoup de coincidences?

Les trois ensemble, ça pourrait faire très mal, si l'on considère la qualité de leurs réseaux commerciaux et le poids de chacun dans son domaine !

Wait and see!

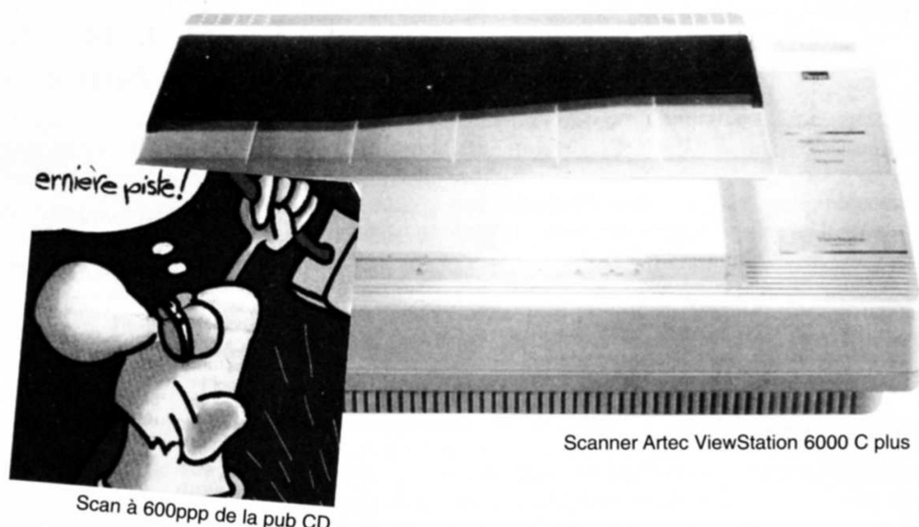
On en saura peut-être un peu plus après le MacWorld de ce mois-ci. Quand je vous disais qu'on vivait une époque formidable !

G.Tarbouriech

Scanner Artec et pilote ScanQuix

Artec 6000 C Plus et ScanQuix 3.1

Un scanner, c'est indispensable à la panoplie d'un graphiste. Mais un scanner, c'est cher si on veut la qualité. Si on est professionnel, un bon scanner peut coûter plus de 100.000F. Si on n'est pas pro de pro, il y a à présent des scanners à des prix très démocratiques. Mais le scanner n'est pas tout, il faut un logiciel adapté, et sur Amiga, la chose n'est pas si simple. C'est pour toutes ces raisons que mon choix s'est porté sur le scanner View Station 6000 C PLUS de chez Artec et au réputé meilleur logiciel de scan, ScanQuix. J'ai payé 700DM pour le tout, soit environ 2400F. En route pour le test !



Scan à 600ppp de la pub CD

Scanner Artec ViewStation 6000 C plus

Le scanner

D'abord et avant tout, précisons qu'il s'agit d'un modèle 24 bits, une passe.

Contrairement à la plupart des modèles, la charnière du capot se trouve dans sa plus grande longueur, ce qui peut être un avantage comme un inconvénient selon la place qu'il occupe. Pour moi c'est un avantage, car le capot peut se lever complètement dans la niche que j'ai dévolue au scanner. Puisqu'on parle de charnières, elles sont intelligentes, c'est-à-dire qu'elles sont télescopiques en cas de document épais à scanner (jusqu'à 2 cm). Sur le capot, un cache noir sert de corbeilles à documents en attente, pratique.

Un affichage à cristaux liquides délivre des informations sur l'état ou les problèmes du scanner.

Sur le côté, l'interrupteur. Derrière deux prises SCSI, le sélecteur d'unité SCSI, une prise pour extension de lecture de transparents/diapositives et la prise d'alimentation.

L'installation est on ne peut plus facile, il faut désarrimer la partie mobile au moyen d'une vis et brancher le scanner. Le tour est joué. Est-il vraiment joué? En fait, non, et il est regrettable que ce ne soit pas marqué dans la documentation du scanner, il faut impérativement avoir une terminaison externe dans la deuxième prise SCSI, et elle n'est pas livrée avec. La documentation est très belle, très informative (à part la terminaison), tout est axé sur Windows, il faut dire qu'une carte de connexion pour PC est livrée avec, le reste du monde est ignoré, Mac aussi, bien qu'on puisse aussi l'utiliser en SCSI avec un Mac. Il est en outre accompagné d'un logiciel OCR (reconnaissance du texte) pour Windows.

Le scanner est prêt à être utilisé, ne reste plus qu'à installer le logiciel.

ScanQuix

C'est la version 3.10 qui gère le 6000 C+, la version 3.0 ne s'occupe que du 6000 C (qui est 3 passes). Elle est composée d'une disquette d'installation et d'une brochure. Le programme utilise les catalogues, il est donc possible de le franciser. Il est livré avec deux pilotes seulement, le 6000 C et le 6000 C+. Tout se laisse facilement aménager avec l'"installer" Amiga.

Quatre programmes principaux le composent :

- **ScanQuix proprement dit,**
- **Scanner Prefs,**
- **ScanToDisk,**
- **PhotoCopy.**

1) ScanQuix :

Le programme ouvre une fenêtre sur le Workbench avec trois entrées (choix du scanner, scan, ouverture d'un fichier image), trois sorties (sauvegarde, impression, visualisation), un gadget-liste équipé de trois boutons (effacer, copier, prévisualiser). Il est ainsi très pratique d'utiliser le logiciel non seulement pour scanner mais aussi pour imprimer, prévisualiser (sur le Workbench) ou visualiser (sur écran au choix, donc possiblement en 24 bits) des images.

L'option "Scan" ouvre une fenêtre de paramétrage où l'on trouve :

● La zone de scan proprement dite, avec la largeur et la hauteur en pixels (figeables), la largeur et la hauteur en cm (ou en pouces) (figeables) et les offsets de la zone en cm.

● Viennent ensuite le mode (cinq possibilités : Texte/lignes, Demi-teintes, 16 niveaux de gris, 256 niveaux de gris, 16 millions de couleurs) et la résolution qui est réglable linéairement (C'est-à-dire de 1 en 1) de 12 x 12 jusqu'à 600 x 600 ppp. Ces réglages interagissent avec la largeur et la hauteur en pixels et en cm selon que l'on a figé ces données ou non. Le maximum est de 21.6 x 35.6 cm, ou bien pour 600 x 600, de 5100 x 8400 pixels.

● Puis on a les réglages de couleurs qui consistent en deux curseurs allant de -127 à +127 pour la luminosité et le contraste, un bouton qui ouvre un fenestron de réglage de la courbe gamma à l'aide de 5 ascenseurs et de deux curseurs de luminosité et de contraste aussi mais réduits de -9 à +9.

● Enfin viennent un bouton commandant l'ouverture de la prévisualisation de scan, un indicateur de mémoire nécessaire au projet (le maximum en 600 x 600 et en 24 bits nécessite 122,6 Mo), un bouton commandant le scan véritable et un bouton d'annulation. La prévisualisation permet de choisir une zone dans la page. Elle effectue donc un scan grossier (pas si grossier que çà : 25, 50 ou 75 ppp) de toute la surface de la vitre du scanner. On choisit ensuite une zone à l'aide d'un cadre étirable par les côtés, les angles et le milieu. On peut zoomer à son aise dans la fenêtre de prévisualisation afin d'ajuster précisément la zone à scanner. On peut d'ailleurs rescanner cette zone toujours en prévisualisation pour obtenir plus de précision. Le scan de prévisualisation nécessite 871 ko en 50 ppp. La sauvegarde se fait en IFF (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 24 bits ou TrueColor) ou en JPEG.

L'impression se fait soit par les préférences du Workbench, soit sous contrôle de Turbo Print (à partir de la version 3.0) ou de Studio II, si un de ces programmes est actif.

2) Scanner Prefs :

Ceci permet de sélectionner le pilote de scanner (si on en a plusieurs), de définir le nom du device SCSI et le numéro d'unité SCSI (4 par défaut), ou d'éditer la liste des pilotes.

3) ScanToDisk :

C'est un tout petit programme pour scanner une image et la sauver directement, sans autres corrections, en fichier IFF. Il consiste en quatre gadgets :

l Un gadget cyclique pour définir la profondeur de scan (elle est plus complète ici puisque le choix se fait entre 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 24 bits ou TrueColor).

● Un gadget de choix de nom pour le fichier à sauver.

● Un gadget Scan ouvrant sur le programme ScanQuix.

● Un gadget d'annulation.

4) PhotoCopy :

Comme on peut s'en douter, il s'agit d'un programme de photocopie. Il suffit d'allumer son imprimante, de démarrer le programme. Une fenêtre s'ouvre avec pour choix :

- **Le format : A4->A4, A5->A4 et A6->A4.**
- **La luminosité de -5 à +5.**
- **Le nombre de copies.**
- **Le mode : photo ou texte.**
- **Le bouton de lancement.**

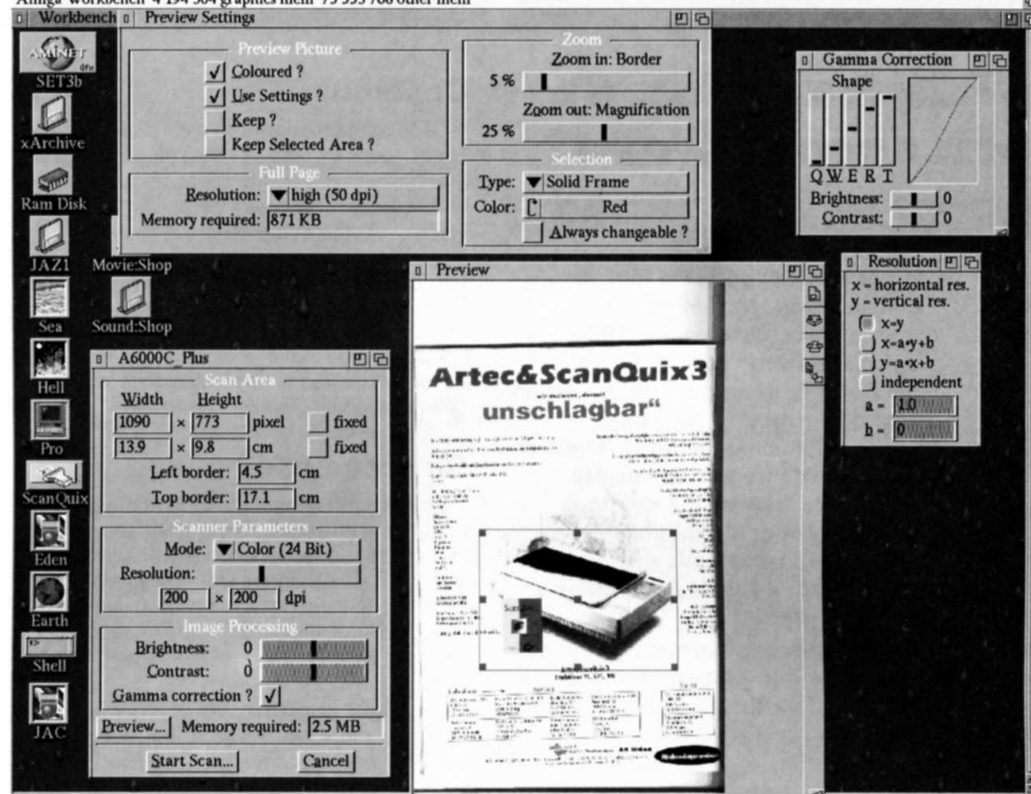
Rien d'autre à faire, la photocopie sort toute seule de l'imprimante.

L'accès à partir d'autres programmes

Des modules sont livrés pour accéder à ScanQuix à partir d'autres logiciels et c'est bien pratique.

ADPro 2.5, PageStream 3.0i, DPaint 5.0, Xi-Paint 4.0, ArtEffect 1.0, Photogenics 1.2b, ImageFX 1.5 et *PPaint* sont ainsi équipés soit d'un module, soit d'une commande ARexx pour pouvoir scanner de l'intérieur du programme.

D'autres modules existent sur Aminet et sont téléchargeables.



ScanQuix

L'utilisation

Avant toute chose, il est prudent de vérifier que la version est la bonne, car la version 3.10 a oublié une chose qui était présente dans la version 3.0 : la calibration. Et c'est important, sinon, le résultat n'est pas du tout ce qu'on espérait et il faut jouer avec les réglages gamma, luminosité et contraste en exagérant vraiment pour obtenir une image utilisable mais qui vraisemblablement demande encore du travail dans un logiciel de retouche. Sinon, il suffit de se procurer le patch *ArtecPlus31to32.lha* sur Aminet. Là, une fois installé, le scanner bute rageusement plusieurs fois avant de se lancer, et se calibre. On est sûr d'avoir une bonne luminosité, à condition toutefois de le laisser chauffer un peu. Il ne donne des résultats optimaux qu'environ 5 minutes après avoir été allumé.

Il faut bien entendu que le display à cristaux liquides indique "Ready to scan", ce qu'il fait systématiquement après quelques secondes. On n'est bien sûr pas obligé de brancher le scanner avant d'allumer son ordinateur, la reconnaissance SCSI se fait n'importe quand.

Il est un peu bruyant, surtout si la définition est haute, car il scanne par bandes et on dirait un peu un âne qui brait. Voici quelques temps de scan pour une page A4.

Temps de scan/mémoire nécessaire

	Temps de scan	Mémoire nécessaire	Format en pixels
ppp 12 x 12			99 x 140
Texte/lignes	10 s	1 ko	
Demi-teintes	10 s	1 ko	
16 niveaux de gris	10 s	6 ko	
256 niveaux de gris	10 s	13 ko	
16 millions de couleurs	15 s	40 ko	
ppp 200 x 200			1653 x 2338
Texte/lignes	35 s	470 ko	
Demi-teintes	35 s	470 ko	
16 niveaux de gris	35 s	1.9 Mo	
256 niveaux de gris	1 mn 20 s	3.7 Mo	
16 millions de couleurs	3 mn 45 s	11.1 Mo	
ppp 600 x 600			4960 x 7015
Texte/lignes	1 mn 30 s	4.2 Mo	
Demi-teintes	1 mn 30 s	4.2 Mo	
16 niveaux de gris	3 mn	16.8 Mo	
256 niveaux de gris	6 mn	33.4 Mo	
16 millions de couleurs	17 mn	100.0 Mo	

On voit que les temps sont relativement importants lorsqu'on veut de la haute définition. On voit également que la chose est gourmande en mémoire. La notice dit qu'il vaut mieux avoir 6 Mo de RAM. L'OS 3.0 est un minimum.

Conclusion

Je manque personnellement de points de comparaison pour pouvoir classer ce scanner par rapport aux autres de son genre.

Je sais simplement que par rapport au JX-100 Sharp que j'utilisais jusqu'alors, et qui ne scannait qu'en A5 et en 18 bits par le port-série, le résultat est suffisant pour la qualité que je recherche.

La vitesse est honnête, les différences de nuances dans les sombres sont acceptables, la compatibilité avec tous les logiciels que j'utilise est excellente, bref je n'ai pas de raisons de me plaindre. J'estime que pour le prix, la solution est idéale pour le monde Amiga.

ScanQuix est distribué en France et en version française par Deltagraph'X, pour 820 FF pour les scanners Epson, Hewlett-Packard et Paragon.

Chaque version de ScanQuix est spécifique pour chaque scanner.

A la hauteur de Microsoft Word?

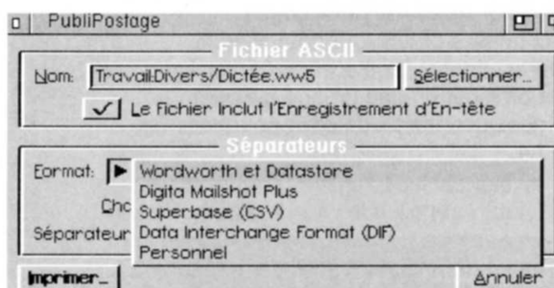
WORDWORTH 6.0 VF

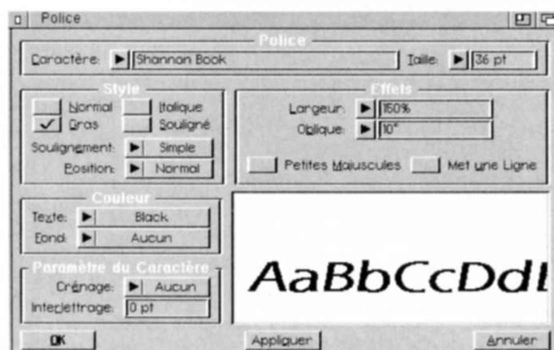


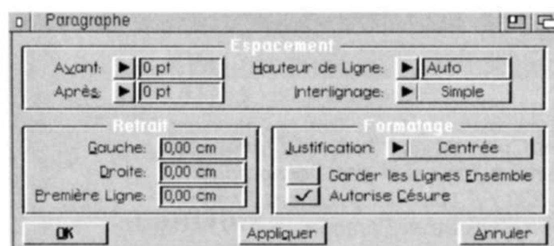
Un traitement de texte en français? Ca faisait bien longtemps... Les derniers parus dataient de 1993 : il s'agissait de Pro Write 3.3.2 et de Final Copy II. Il y a bien eu la version 3.0a de Wordworth en 1994, quelques semaines avant le dépôt de bilan de MAD (regrettée société importatrice française à qui nous devions également l'inoubliable excellence!), mais seuls quelques utilisateurs français ont eu droit à une mise à jour...

Wordworth 6, de la société britannique Digita International, francisé par les soins de FDS, comble un bien grand vide dans la bureautique









Contenu

Sept disquettes sont livrées dans le package: quatre pour l'installation du programme et de ses modules, trois qui mettent à votre disposition 50 polices Agfa Intellifont Compugraphic (polices vectorielles)... Faut-il préciser que l'installation se fait grâce à l'utilitaire "Installer" de feu Commodore? A noter qu'il vous est demandé entre autres si vous désirez utiliser les polices de votre répertoire Fonts:. Une option conseillée si votre répertoire contient des polices vectorielles.

De gros besoins ?

Wordworth 6 n'est théoriquement pas très gourmand en ressource: seulement un minimum de 3 Mo de mémoire et un disque dur. En cas d'absence de disque dur, il est possible de travailler avec un deuxième lecteur de disquette. Mais de nos jours, travailler sans disque dur, c'est vraiment la galère...

Le microprocesseur 68000, présent en standard dans les Amiga 2000, 500, 500+ et 600, est théoriquement suffisant pour oeuvrer avec Wordworth 6. Mais le minimum recommandé est le 68020 (A1200 de base). Quelques chiffres pour vous convaincre? Le programme se charge en 26 secondes sur un 68000, 15 secondes sur un 68020, 3 secondes sur un 68060. Le document exemple "Michelangelo" apparaît complètement à l'écran en 22 secondes avec un 68000, 12 secondes avec un 68020 et 3 secondes avec un 68060.

Par contre, possesseurs d'un OS inférieur à 2.04, passez votre chemin ou changez de système d'exploitation (ce qui est préférable de nos jours).

Que voit-on à l'écran ?

Depuis la version 3, l'interface n'a pas vraiment changé. L'inspiration d'Ami Pro 3 de Lotus -devenu depuis Word Pro 96- est toujours aussi claire. Sous la barre des menus, le ruban propose le réglage de la police, sa taille et son style, l'alignement, l'interlignage et les tabulations. Digita a cependant ajouté des icônes pour des nouvelles fonctions apparues à la version 5 : Petite majuscule, Pipette magique, Puces, Indentation, Retrait gauche et droite...

Les règles horizontales et verticales auraient gagné à être revues pour une meilleure lisibilité de la graduation, à l'image de Word 6 ou Word 95. La barre d'icônes est toujours paramétrable à loisirs et se place au choix à gauche, à droite, en haut, en bas ou sous forme de palette flottante. Rien à envier de ce côté à Word 6.

Un bandeau en bas de la fenêtre vous indique les coordonnées du curseur, le numéro de colonne et de page courantes, l'activation ou non du pavé numérique et du mode "insertion" (le texte que vous tapez remplace progressivement les caractères qui se trouvent à sa droite au lieu de s'intercaler). Enfin, tout en bas, à la gauche de l'ascenseur, des gadgets permettent de choisir la valeur du zoom et de naviguer dans les différentes pages. Une petite bogue malheureusement pour le gadget zoom: en choisissant "caler à la page" ou "caler à la largeur", vous obtenez un affichage de 25% -très petit-. Mieux vaut utiliser le menu "vue/zoom" : les commandes citées affichent la bonne valeur. Cette bogue est malheureusement présente depuis la version 3 et n'a toujours pas été supprimée.

En France, les utilisateurs possèdent généralement soit la version française de Wordworth 2 AGA -achetée séparément ou par l'intermédiaire du pack "Dynamite Desktop" - soit Wordworth 4 SE en anglais livré avec le pack "Amiga Magic". Un historique des améliorations apportées au fil des versions s'impose pour comprendre l'évolution de Wordworth jusqu'à sa dernière mouture.

De Wordworth 2 AGA à Wordworth 4 SE

La première étape est la version 3. Le changement le plus visible est la nouvelle interface qui s'inspire, comme nous l'avons souligné plus haut, de Lotus Ami Pro 3. Le programme prend ainsi une indéniable dimension professionnelle. C'est du tout bon.

Le logiciel supporte désormais les polices Adobe type 1 et les polices TrueType -répandues sur les PC et les Mac-, mais uniquement si vous possédez un 68020 au minimum. Tout en conservant l'utilisation des polices bitmaps Amiga (à fuir néanmoins), les polices internes des imprimantes (inégalables pour une vitesse d'impression ultra-rapide, surtout si vous avez une petite configuration Amiga + imprimante) et bien sûr les polices Agfa Intellifont Compugraphics. La gestion de toutes ces polices est grandement améliorée, avec un choix de crénage (espace entre certaines paires de lettres) et de valeur d'interlettrage précise (espace entre chaque lettre).

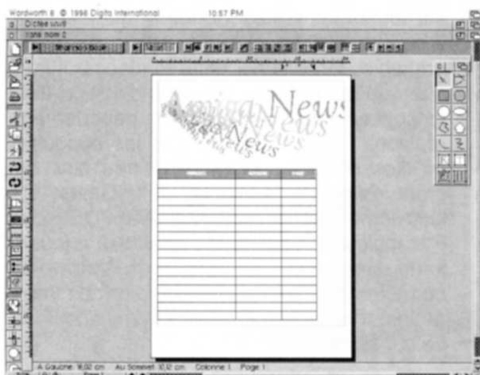
Les possibilités d'insertion (symboles, date, heures, numéro de page, compteur de page) sont augmentées, avec notamment l'insertion de notes de fins de documents et de signets, luxe qu'était seul à se permettre excellence!. A noter que le choix de la date et de l'heure peut se faire parmi plusieurs formats dont le format français (oui, oui, oui, Ed:). Les modèles de documents (templates en jargon Wordworth, mais que vous connaissez peut être ailleurs sous les termes de gabarits, de documents-types ou de maquettes) font leur apparition, tout comme l'insertion de phrases-types (fonction "Bibliothèque"). La correction automatique corrige ...automatiquement (!!) les fautes de frappe que vous avez mémorisées (transformer "ters" en "très", par exemple). La nouvelle fonction "glisser/déplacer" (vous sélectionnez du texte et vous le déplacez dans votre feuille à la souris) est une alternative intéressante au classique couper/copier/coller.

L'aide en ligne est désormais au format Amigaguide et apparaît en appuyant sur "Help". L'Amigaguide, c'est bien, mais il lui manque tout de même les possibilités de recherche à partir d'un mot, comme sur l'aide disponible sous Windows...

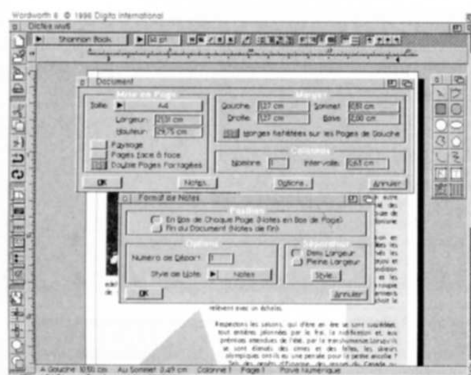
L'impression est impeccable bien sûr grâce aux polices vectorielles Agfa Intellifont et aux nombreux drivers que propose WordWorth.

Les quatre fonctions les plus importantes sont bien sûr l'intégration d'outils de dessin vectoriel (droites, carrés, cercles, ellipses), le cadre texte qui crée des pavés de textes avec cadres et filets, le module "effets texte" qui propose un choix d'effets préréglés (rotation, ombres, spirales, dégradés...) et le module tableau qui pour la première fois permet la construction de tableaux dans un traitement de texte Amiga (enfin, première fois, ce n'est pas tout à fait

Shannon Book | 14 pt







exact car KindWords 2 le permettait grâce à sa police symbole, mais c'était peu intuitif).

La version 4SE n'apporte pas de changements significatifs, mais améliore la qualité du travail. La vitesse de traitement est ainsi grandement révisée, l'impression au format paysage est maintenant opérationnelle, les images vectorielles EPS sont supportées. Arrex arrive également. A noter qu'en raison de son aspect SE (édition spéciale, c'est à dire allégée, donc limitée), cette version ne gère pas les notes de fin de document, les index et les tables de matières, se contente d'importer de l'ASCII et de l'IFF... La mise à niveau en version plus complète -la 4- est alors uniquement disponible auprès de Digita International.

Et Wordworth 5?

La version 5 sort en début d'année 96. Elle conforte les lignes directrices prises par Digita International, et ajoute également quelques nouveautés bien agréables. La version française, quant à elle, voit le jour à la fin de l'année 1996 grâce aux efforts de FDS. Cette version est marquée du signe de nombreuses améliorations dont profite bien sûr Wordworth 6.

La règle connaît les changements énoncés plus haut, avec l'apparition des nouvelles icônes. La gestion des polices est nettement plus précise : il est possible de paramétrer la chasse de la police -largeur- entre 25% et 400 %. Le degré d'inclinaison des lettres est à choisir entre -45° à +45°. L'arrivée de la fonction "petite capitale" est à saluer, ainsi que le paramétrage plus précis de la taille des indices et des exposants.

Les feuilles de style font leur entrée

Ce concept développé à l'origine par Microsoft Word, est un élément incontournable dans un traitement de texte moderne. Avec Wordworth, leur création est très aisée et complète : vous attribuez un nom, vous entrez tous vos réglages concernant la police, le formatage de vos paragraphes et la pose d'éventuelles tabulations, vous enregistrez et votre style est créé. L'application des styles à partir de la palette "style" est simple : vous double-cliquez sur le nom du style dans la palette et hop, le paragraphe sélectionné est formaté selon les réglages enregistrés. Les habitués de Word 6, Word 95 ou de programmes de PAO sur PC ou Mac risquent d'être surpris. En effet, on clique généralement une seule fois sur le nom du style pour que celui-ci soit appliqué. Avec Wordworth, il faut bien penser à cliquer deux fois. Intuitivement, il est vrai, on a tendance à ne cliquer qu'une fois... Pour un formatage rapide des paragraphes, la pipette magique est irremplaçable : vous activez l'icône, vous cliquez quelque part dans un paragraphe pour sélectionner sa mise en page et ensuite vous cliquez dans le paragraphe choisi pour appliquer le formatage enregistré.

Les commandes classiques et incontournables couper/ copier/ coller supportent maintenant le clipboard (presse-papier) Amiga. Tiens, puisqu'on parle de copier et de coller, on aurait bien aimé un pique-notes genre Word, même si ce n'est qu'une fonction mineure... L'insertion de points puce est également bienvenue. Vous savez, ce petit caractère genre °, *, • en début de paragraphe. Un clic sur l'icône appropriée dans le ruban au dessus de la règle, et vos paragraphes sont décalés sur la droite avec un point puce en début de paragraphe. Simple, mais très utile. Les notes peuvent désormais apparaître au choix en bas de la page (enfin) ou à la fin du document.

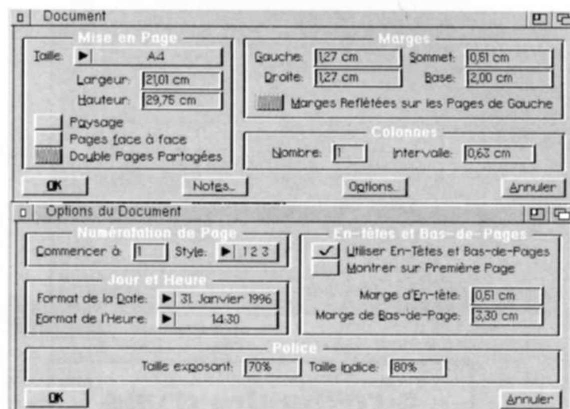
Si la gestion des tableaux n'est pas modifiée -et c'est dommage-, par contre, il est possible d'importer des feuilles de calcul de TurboCalc 3.5 et de les transformer en tableaux Wordworth.

Les magiciens arrivent...

Ce sont des scripts à base de macro-commandes Arrex qui vous permettent d'automatiser certaines tâches, comme la réalisation d'une facture, d'une télécopie. Le libellé est par contre resté en anglais dans la version 5 (mais pas pour Wordworth 6, merci FDS). Vous pouvez bien sûr créer vos propres scripts : à cet effet, de nouvelles commandes Arrex sont implémentées. L'impression bénéficie de quelques améliorations notables, telles que le téléchargement des polices pour les imprimantes laser HP LASERJET 4 ou 5 et l'impression en tâche de fond. Cette option ne manquera pas de vous plaire puisque, grâce à elle, vous continuez l'édition ou la modification de votre document pendant que vous imprimez. Attention tout de même : un minimum de 6 Mo est recommandé.

Limiter la vitesse ?

Sur routes, peut être. Sur micro-ordinateur, elle est très prisée et les responsables de Digita l'ont compris. Wordworth 5 est plus rapide dans le traitement du texte. A vous aussi d'augmenter les performances à l'aide d'une carte accélératrice.



Les filtres d'importation de texte ont un petit nouveau : un filtre Final Copy/Final Writer... Histoire de récupérer les documents réalisés par l'éternel concurrent. Sont toujours présents les filtres WordPerfect (version MS-DOS), WordStar (version MS-DOS également), Word 5 (version MS-DOS), Microsoft Works (version Windows) et RTF. Ces filtres sont opérationnels et vous permettent d'importer/exporter facilement sur des plates-formes PC sans perte importante du formatage.

Un regret

Aucun filtre n'est prévu pour ouvrir des documents réalisés avec d'anciens traitements de texte (ProWrite, KindWords, excellence!). Ces logiciels sont peut-être dépassés -quoique, excellence! est... excellent dans l'édition précise de texte, même s'il est nul en fonctions graphiques- mais certains anciens amigaïstes ont parfois besoin de relire d'anciens documents...

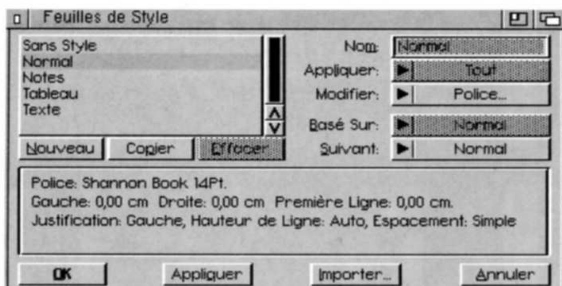
Les filtres d'importation d'image sont variés

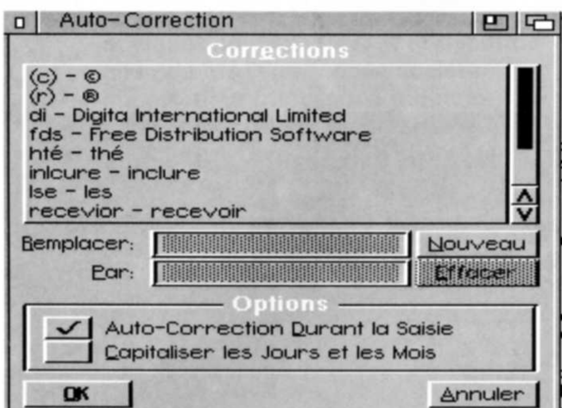
IFF, TIF, GIF, PCX, BMP. Pas de JPEG. Une petite remarque sur le filtre TIF : il a refusé d'importer des images TIF sauvegardées sur PC et MAC...

Wordworth 6 : le bilan

Soyons clairs : il n'y a pas de révolution avec cette nouvelle version. Un simple changement en version 5.5 aurait amplement suffi.

La vitesse d'abord a été optimisée. Ce n'est pas flagrant avec un 68000, ça le devient avec un 68060. Les magiciens sont enfin en français et leur nombre a été augmenté (20). Il ne faut pas oublier de les charger en activant l'option "charger" de la boîte de dialogue "magiciens".





De nouvelles commandes Arrex arrivent qui correspondent notamment aux nouvelles caractéristiques.

Vous pouvez protéger votre document par mot de passe. Si vous n'entrez pas le mot de passe à l'ouverture du document, l'accès vous en est refusé. Gadget inutile ou fonction importante, tout dépend de vous... Le dictionnaire orthographique présent est toujours le même depuis la version 2.0, mais est toujours moins efficace que le Proximity/Hachette Linguibase disponible à l'époque avec Final Copy II. La césure n'est pas très performante et laisse parfois la dernière syllabe muette d'un mot en début de ligne (ex: artifi-ce). L'algorithme est-il adapté à la langue française ?

Le filtre RTF est plus complet et vous garantit un haut niveau de transfert entre différentes applications. Dommage que les filtres pour les anciens traitements de texte Amiga ne soient toujours pas présents, ainsi que pour des logiciels actuels sur d'autres plates-formes (Word 95, WordPro 96, etc...). Cependant, le filtre RTF est une solution pour contourner le problème. Par contre, vous allez apprécier l'apparition de nouveaux outils de dessin: polygone, polygone régulier, courbe de Bézier et tracé à mains libres. De quoi mettre un peu de couleurs dans vos documents (voir exemples). La nouveauté la plus importante est peut être bien l'option "filigraner". Jusqu'à la version 5, il était impossible de superposer un objet dessiné (cercle, carré...) et de le mettre en arrière plan sur du texte tapé dans la zone d'édition du texte. Le dessin recouvrait toujours le texte. La seule solution était de superposer votre forme géométrique à du texte entré dans un cadre texte, puis de lancer la commande "déplacer en arrière". La commande "filigraner" permet tout simplement de mettre des formes géométriques en arrière plan. Efficace et pratique.

Certaines bogues ont été corrigées: quelques effets texte qui plantaient la machine jusqu'à la version 5 sont désormais totalement opérationnels. Pas de correction par contre pour la bogue du zoom (voir début de l'article) et le filtre TIF est toujours aussi inefficace. Un regret également : le module "tableaux". Certes, cette fonction est pratique pour construire les tableaux, mais elle manque de souplesse pour paramétrer le nombre de colonnes, de rangées, les dimensions du tableau et les options graphiques (filets, remplissage). Word 6 et Word 95 restent dans ce domaine inégalées et Digita devrait sérieusement s'en inspirer. Nous ne repréciserons pas les fonctions présentes depuis les versions 1 ou 2 du programme : le chercher/remplacer avec un grand choix d'options, la réalisation d'index et de tables des matières, la sauvegarde automatique, le publipostage avec un choix important de formats, le travail multi-documents, le dictionnaire des synonymes (en français), les statistiques sur le document, la synthèse vocale (si vous avez installé les éléments nécessaires) mais toujours avec l'accent british, etc...

Wordworth 6 : le prix

Là, c'est la grande bonne nouvelle!

FDS a fixé le prix de vente de Wordworth 6 à 490 F, avec le manuel français imprimé de la version 5 en cadeau. Cadeau? Et oui, car Digita, en Grande-Bretagne a succombé à cette grande mode qui sévit actuellement dans le milieu informatique et sur toutes les plates-formes et qui consiste à ne plus distribuer de manuels papier! Regrettable, regrettable, cette tendance. Il faut dire que les grandes maisons d'édition (Microsoft en tête) ont créé leur département "édition" : il faut bien vendre les bouquins qu'elles sortent... et faire un peu plus de profit (n'est-ce pas, M. Bill Gates ?). Deuxième cadeau que vous offre FDS : 290 F le logiciel si vous faîtes une mise à jour à partir d'une ancienne version de Wordworth ou même d'un tout autre traitement de texte Amiga. Contactez FDS pour les modalités de la mise à jour.

Qu'attendre d'une nouvelle version de WorWorth ?

D'abord, il serait bon de créer deux versions de ce traitement de texte : Wordworth 6 (et plus tard 7) pour les petites configurations, Wordworth Pro (97 pour être au goût du jour) pour les configurations plus musclées (disque dur + processeur supérieur ou égal au 68030 + mémoire supérieure ou égale à 8 Mo).

Bref, une version qui pourrait proposer un maximum de fonctions complexes sans se préoccuper de pouvoir fonctionner sur des configuratons plus modestes. Dans la liste des caractéristiques souhaitées, on pourrait citer :

- la refonte du module "tableau"
- le support d'un plus grand nombre de formats d'importation
- une fonction d'encadrement liée au paragraphe (filets et trames)
- un correcteur grammatical
- une création automatique d'étiquettes et d'enveloppes
- une fonction lettrine automatisée
- un module "effets de texte" plus complet offrant un grand choix de combinaisons
- des assistants pour simplifer le travail.

En attendant une future version, bouder cette mouture serait une erreur. Wordworth 6 en français et à 490 F est incontestablement une réussite qu'il ne faut surtout pas laisser passer. OBLIGATOIRE. Nous ne pouvons que féliciter FDS pour la rapidité de la francisation et sa qualité. C'est vous ensuite, par vos souhaits et vos remarques, qui pourrez faire de la prochaine version de Wordworth un traitement de texte plus puissant et qui répondra mieux à vos attentes. ■

Conclusion

Alors, Wordworth 6 supporte t-il la comparaison avec Microsoft Word? Oui et non. Si vous recherchez du 100 % Word, ce n'est pas encore ça. Et la sortie de Word 97 va encore creuser l'écart. Et pourtant, la majorité des fonctions importantes de ces traitement de texte est présente. Certes, chez Microsoft, la gestion des tableaux est un modèle de convivialité et de précision réunis, le module "WordArt" propose un nombre d'effets de texte supérieur, le module d'édition d'équation est apprécié pour la composition de textes scientifiques, la réalisation de lettrines est simplifiée, l'annulation et le rétablissement des commandes est plus souple, les possibilités de formatage de paragraphe sont plus grandes (filets et trames directement liés au paragraphe)... Mais on arrive au même résultat avec les outils de Wordworth 6, et un peu d'astuce.

Sur le prix, les produits Microsoft sont battus à plate couture (Word Pro 96 de Lotus fait un effort avec une mise à jour concurrentielle à 990 F HT). Chaque possesseur d'Amiga se doit -ne serait-ce que par soutien à Digita et à FDS-d'acquérir ce traitement de texte français. Le logiciel est stable et puissant. Un nombre important de ventes en France garantirait la sortie de la prochaine version en français, et ferait même réfléchir les éditeurs qui délaissent les utilisateurs francophones (SoftWood, Nova Design...). Un autre point sur lequel Wordworth 6 n'a pas à rougir : sa vitesse.

Quelques chiffres pour comparer :

- Chargement de Word 6 :
  - 35 s (486 DX 66 MHZ, 8 MO ram)
  - 10 s (Pentium 75, 8 Mo ram)
  - 8 s (Pentium 100, 16 Mo ram)
- Ouverture du document "Michelangelo" :
  - 22 s (486 DX 66 MHZ, 8 MO ram)
  - 4 s (Pentium 75, 8 Mo ram)
  - 3 s (Pentium 100, 16 Mo ram)

Wordworth s'en tire honorablement avec un 68020, et encore mieux avec un 68060. Même ses prestations avec un 68000 à 7 MHz sont corrects face au tandem Word 6/PC 486 66 MHz.

Wordworth 6 VF
Distributeur: FDS
Prix: 490F

La nouvelle star du gravage sur Amiga

MakeCD

Le journal britannique Amiga Format a nommé le logiciel shareware MakeCD, le meilleur soft de gravure de CD-R actuellement disponible.

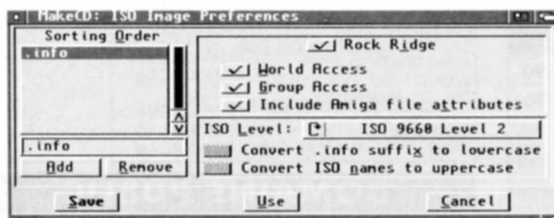
L'équipe d'Amiga Format est bien placée pour juger les logiciels de gravage, car chaque mois, ils créent un CD-ROM qui est vendu avec le journal. Le CD de janvier, par exemple, était créé sur des Amiga équipés de cartes accélératrices Cyberstorm et GVP 060 et le graveur HP 4020i. On y trouve la version commerciale d'OctaMED 6, et un entretien de 18Mo avec Jason Compton, en format QuickTime (qui ne fonctionne malheureusement pas avec QT sur Amiga. Peut-être sur Mac avec Shapeshifter?).

En fait, Amiga Format réclame le titre de premier journal Amiga avec DEUX CD-ROMs en couverture, puisque on trouve aussi un CD commercial, *AGA Experience*, contenant des démos pour ceux qui ont des machines AGA (A1200, A4000), musiques, et un tiroir pour programmeurs du chipset AGA.

Nous avons déjà testé le premier logiciel de gravage sur Amiga, Master ISO v 1.18, dans notre numéro 85 de décembre 1995. Depuis, plusieurs autres programmes sont apparus, y compris *MakeCD* et *BurnIt (voir encadré)*.

Le prix des graveurs de CD-ROM est en baisse continu, et plusieurs modèles sont disponibles aux alentours de 3000FHT. Avec le prix d'un disque vierge CD-R d'environ 50F, ce support est devenu très intéressant pour le stockage permanent de data.

MakeCD propose le «Rock Ridge Amiga»



MakeCD est le premier logiciel de gravage qui permet de laisser intact les commentaires attachés aux fichiers (file comments) et les bits de protection ***archive, pure, script*** et ***hidden*** (les autres, ***read, write, edit*** et ***delete,*** sont déjà utilisables sous la norme ISO9660). Ceci est devenu possible grâce à l'utilisation du standard Rock Ridge, qui est une extension du standard ISO, développée principalement pour utilisation sur Macintosh. Plusieurs développeurs Amiga et l'auteur principal du Rock Ridge Interchange Protocol ont créé un standard pour enregistrer les attributs Amiga dans les champs compatibles Rock Ridge. AmiCDFS supporte déjà ce système, et CacheCDFS et AsimCDFS ont annoncé que leurs prochaines versions feront de même.

Une autre caractéristique intéressante de MakeCD est la possibilité de renommer automatiquement les fichiers ".info" en minuscules, pour résoudre des conflits sous WB1.3.

MakeCD permet même d'écrire un CD-R en temps réel, sans avoir créé préalablement une image «miroir». C'est bien pour ceux qui n'ont pas l'espace disque disponible pour le fichier provisoire, mais si le système n'est pas suffisamment rapide, des délais peuvent survenir et le CD-R sera défectueux. Il y a un mode test pour permettre le réglage des buffers et de la vitesse d'écriture pour mieux affronter ce mode «asynchrone».

Le prix de MakeCD pour une utilisation non-commerciale est de 50DM, commerciale 300DM. La version non-enregistrée est limitée à l'écriture d'un maximum de dix pistes sur un CD-R, et le nom du CD-ROM et le nom de l'éditeur ne peuvent pas être changés. Cette version est disponible pour **5DM + frais de timbre chez Katrin Schmidt, Finkenweg 26, 89233 NeuUlm, Germany, ou en téléchargement sur le web http://www.uni-karlsruhe.de/~un60/MakeCD.html.**

MakeCD est utilisable avec les périphériques suivants

- Philips CDD 2000 (et Plasmon CDR4220, HP SureStore 4020i, Grundig CDR1001PW)
- Yamaha CDR 100/102 (et Smart & Friendly CDR1004)
- Philips CDD 521 (pas encore completement testé)
- Philips CDD 2600 (beta: écriture seulement)
- Toshiba CD-ROM (avec lecture audio - CDDA)
- Sony CD-ROM (avec lecture CDDA)
- NEC CD-ROM (avec lecture CDDA)
- Pioneer CD-ROM (Sony compatible)
- Plextor CD-ROM (Sony compatible)
- tout autre lecteur de CD-ROM (sans lecture CDDA)

MakeCD a été testé avec

- DRACO/060, OS 3.1, Yamaha CDR 100
- A2000, OS 3.1, GVP-Hostadapter, GuruROM, Philips CDD2000
- A2000, OS 3.1, Oktagon, Philips CDD2000
- Blizzard 2060, 2060scsi.device v8.1, Phillips CDD2000
- A4000 WarpEngine, CDD2000

Tests de graveurs sur PC

Dans un test sur PC de neuf graveurs, le journal *Décision Micro & Réseaux* du 16 décembre a choisi comme meilleurs le Pinnacle RCD4x4 (pour réalisation de petites séries) et le Sony Spressa 940S (pour la production de CD multimédias). Les logiciels inclus (qui ne sont pas utiles pour un Amigaïste, sauf sous une éventuelle émulation Mac) comptaient pour beaucoup dans ces tests. En dernière place, se trouvait le HP4020 (logiciel en anglais, impossible de créer des CD Extra, ni des disques multisession données et audio).

Le journal *SVM* (numéro de janvier), pour sa part, choisit le Philips CD2600 pour son rapport qualité-prix et le petit nombre d'erreurs produites en cours de gravure. En deuxième place se trouve le HP 4020, avec le plus petit nombre d'erreurs du comparatif de dix graveurs. Comme quoi...

Un point intéressant: certains graveurs sont prêts pour l'Universal Disk Format (UDF), qui permettra de graver par simple glisser-déposer des fichiers.

Les voici: Philips CD2600, JVC XR-W2010, Teac CDR50S, Sony CDU-924S, et Plasmon CDR4240.

Tous les graveurs sur le marché exigent un contrôleur SCSI.

Quelques caractéristiques de *BurnIt*



Encore un logiciel allemand, BurnIt propose ces fonctions:

- aide en ligne,
- multi-session,
- copie de CD à CD (attention, si vous utilisez cette fonction, la moindre hic dans la transmission des données peut se traduire en la perte du CD-R qui est en cours d'écriture. Il faut être très sûr de son système),
- lecture de ISO-Data, XA-Data, Audi-Data (même dans la version démo), et écriture de ces trois normes,
- conversion audio (LSB/MSB/AIFF/WAVE)
- fonctions de récupération de CDRs qui ont été mal écrits
- support ISO9660 Niveau1, Niveau2, RocKRidge

BurnIt fonctionne avec les graveurs suivants:

Philips 521
Philips CDD2000
Hightech CDR 2000
Kodak PCD225
Kodak PCD600
HP SureStore 4020i
Plasmon RF4100
Plasmon CDR4220
Grundig CDR100IPW
Ricoh RS1420C
Yamaha CDR100
Yamaha CDR102
Sony CDU920S
Smart&Friendly CDR 1002

Il a été testé avec ces configurations:

Ordinateur : Amiga 2000/30, Amiga 2000/60, Amiga 3000, Amiga 4000/30, Amiga 4000/40
Contrôleur: Oktagon 2008, Blizzard 2060
CDRom: Toshiba XM4101B, XM3501B, XM5201B, XM5301B, XM5401B and XM3701B, Sony 76S
CDR: Yamaha CDR100, CDR102, Philips CDD2000

Il n'est pas possible de lire CDDA avec les lecteurs suivants: Sanyo, Mitsumi FX001D, FX001E, FX300 and FX400.

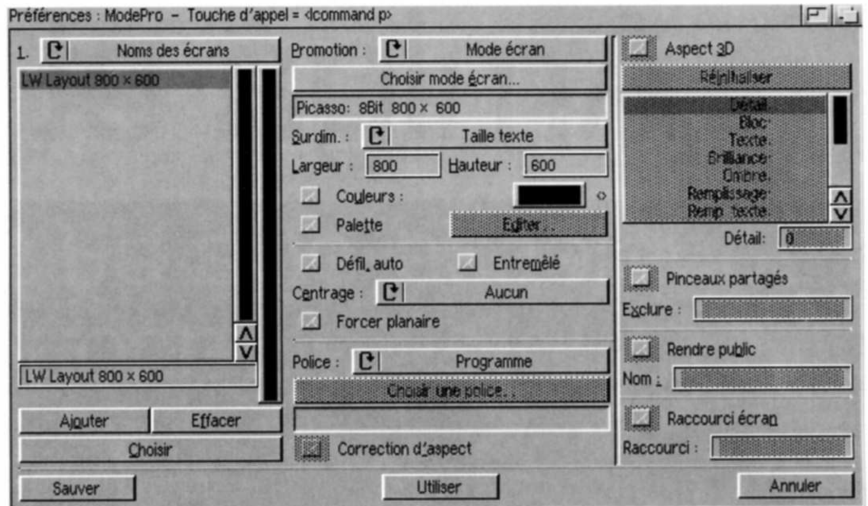
Prix DM199. La version démo ne peut pas écrire un CD-R ni écrire une image ISO. Elle est disponible sur aminet dans biz/demo.

Nouvelle rubrique :

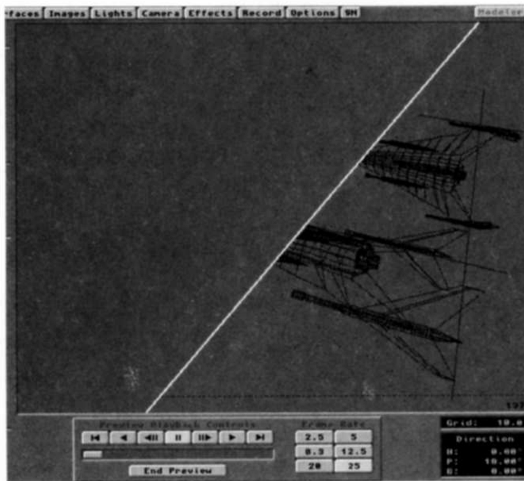
Astuces système

A chaque problème sa solution

Depuis la création de l'Amiga, sont apparus avec lui, ses problèmes, si minces soient-ils. Cette nouvelle rubrique se justifie donc par les solutions qui existent face à ces diverses situations. Envoyer moi vos contributions et suggestions!



ModePro



LightWave

• Optimiser les écrans Lightwave sous Picasso II

Lightwave, comme son confrère Imagine, est compatible avec une seule carte graphique, à savoir la Picasso II.

Combien d'entre vous eurent la bonne idée de forcer l'ouverture dans des modes spécifiques, et quelle déception de s'apercevoir que les efforts furent vain. En effet, deux problèmes majeurs en découlaient: l'un est la perte du rendu Status, c'est à dire savoir où on en est pendant un calcul, le deuxième est dû aux chipset AGA qui permettent un 'Play preview'. Ce dernier disparaît lorsque le mode n'est plus sous AGA.

Que faire ?

Je ne prétends pas apporter une révolution, mais il est possible de récupérer son 'Play preview' préféré. En effet, lorsque l'on force un mode avec ***ModePro*** (ou d'autres, voire Aminet ...), il est possible d'indiquer le nom complet de l'écran à forcer.

Comme le montre l'écran de ModePro, il suffit de capturer le nom d'écran dans la résolution de travail (ici 800x600) dans la rubrique "noms des écrans". Ainsi, l'écran forcé est seulement celui qui possède la-dite résolution. Donc, lorsque l'écran de Lightwave se retrouve en 800x600, il est forcé dans le mode spécifique de la carte graphique. Cependant, en retournant en 640x480, on retourne dans un mode non forcé, AGA. Dans ce cas le "play preview" est de nouveau accessible; la te chnique est la même pour le "status render" qui ne sera pas dans un mode forcé puisqu'il ne possède pas le même nom que le layout. On retrouve ainsi toutes les caractéristiques de Lightwave et un écran de travail confortable.

• Changer l'icône du Ram Disk

Commençons par un bref rappel des choses : lorsque le workbench s'initialise, il cherche dans chaque partition du système, un "Disk.info" qui lui permettra d'afficher l'icône dédiée. Dans le cas où aucun "Disk.info" n'es trouvé, il affiche l'icône par défaut, qui n'est pas très jolie. Le problème du Ram Disk, ce qui est aussi son avantage, est qu'il perd tout son contenu à la suite d'un reset et donc son "Disk.info". Comment faut-il donc faire pour changer son icône une fois pour toute. Les inconditionnels de Magic WB ont la solution toute prête. Il s'agit d'utiliser SnapShot Icon qui permet figer le ram disk dans l'état ou il est. Oui, mais comment ça marche?

C'est très simple, il vous suffit dens un premier temps de figer l'icône comme vous le voulez. Les informations seront enregistrées dans le Disk.info du RAM Disk. Sur ce, vous copiez le disk.info du RAM Disk dans un tiroir de votre choix (exemple : S/) sous un nom évocateur de préférence (exemple: RAM.info). Ceci étant fait, il ne vous reste plus qu'à ajouter, une commande dans votre user-startup. Commande qui permet de copier le RAM.info en Disk.info dans le RAM Disk.

copy > NIL: s:RAM.info ram:Disk.info

On utilise >NIL: pour rediriger la commande copy en dehors du shell

Conclusion

Voilà, j'espère que cette nouvelle rubrique vous sera utile surtout pour tous les nouveaux venus dans le monde AMIGA auxquels je souhaite la bienvenue !

Si vous avez des suggestions ou des questions à me soumettre, n'hésitez pas à me contacter par e-mail, pour les plus chanceux d'entre-vous, où à la rédaction qui me transmettra vos idées .

Achetez aujourd'hui et remboursez dans 3 mois en une fois sans intérêts ou à crédit sur 10 mois



Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X



A partir de 1000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris 91180 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 0160841614 dgx@deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1180 Fr
Blizzard 1240 ERC	2360 Fr
Blizzard 1260	4030 Fr
Blizzard 2040	3033 Fr
Blizzard 2060	4825 Fr
Blizzard 4030	640 Fr
Cyberstorm MK2 68040	3215 Fr
Cyberstorm MK2 68060	5200 Fr
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module FSCSI 1230/40/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	***460 Fr***
TekMagic 040/40 A2000	5376 Fr
TekMagic 060/50 A2000	7605 Fr
QuickPak 060/50 A4000	***6660 Fr***
QuickPac060/50 A4000T	***6750 Fr***

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3290 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T dd 1Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	11710 Fr
Siamese System	1370 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr
TwinPowerStation M1	***19950 Fr***

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2460 Fr
Amiga Tech. M1538S	3130 Fr
Amiga Tech. M1764S	***6600 Fr***
ADI SVGA 14"	1950 Fr
ADI SVGA 15"	2800 Fr
ADI SVGA 17"	4800 Fr
Unika SVGA 20"	9300 Fr

Disques durs

Fuji 2.5" 800 Mo IDE	2040 Fr
Fuji 2.5" 1 Go IDE	***2180 Fr***
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	***1497 Fr***
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	***1660 Fr***
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	***1978 Fr***
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	***2263 Fr***
Fuji 3.5" 1 Go FSCSI	***2110 Fr***
Fuji 3.5" 2.4 Go FSCSI	4315 Fr
Fuji 3.5" 4.35 Go FSCSI	***6970 Fr***
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	***12765 Fr***
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2862 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

Lecteurs

D7 Haute densite int A1200	585 Fr
D7 Haute densité int A1200T	585 Fr
D7 Haute densité int A2000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000T	585 Fr

Spécifiez si Commodore ou ATechn.
par défaut envoi version Commodore

Zip Iomega SCSI ext.	***1220 Fr***
Zip Iomega SCSI int.	1210 Fr
Jazz 1 Go SCSI int.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

Vidéo

Cavin Computer Editing	***4900 Fr***
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	***2900 Fr***
Sirius 2 Genlock	***6500 Fr***
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	***410 Fr***
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Scanner Tablette

Scanner à mains Zydek	***450 Fr***
Paragon 600SP Scanquix 3	2990 Fr
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	***1395 Fr***
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

Logiciels

Monument Designer	***1250 Fr***
Monument Designer Draco	1444 Fr
Mon.Designer creative set	340 Fr
Adorage	845 Fr
Adorage Premium FX	215 Fr
Animage Composer	850 Fr
Clarissa	1520 Fr
Cocktel Software	***866 Fr***
Mainactor Broadcast	***1250 Fr***
ASIMCDFS	500 Fr
Cybergraphx	249 Fr
CrossDos	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDos	740 Fr
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Deluxe Music 2	***465 Fr***
Final Writer V5	900 Fr
Helm	***675 Fr***
Image FX	1150 Fr
Imagine 4	***670 Fr***
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en francaise	***200 Fr***
Lightwave V4 VF	***3900 Fr***
Lightwave V5 VF	***7999 Fr***
Lightwave mise à jour 4->5	***n.c.***
OCR Reconn. caractères	325 Fr
Pagestream	2490 Fr
Photogenics V2 CD	760 Fr
Personal Paint V6.4	140 Fr
Scala MM400 VF	1490 Fr
Scanquix 3.5 VF	820 Fr
Scanquix mise à jour	190 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint	450 Fr
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	***1590 Fr***
Xi Paint CD	***310 Fr***

Cartes et Hardware

Ariadne	***1875 Fr***
Cybervision 3D 4Mo	***2066 Fr***
Catweasel 1200	***620 Fr***
Dataflyer 2000S	***795 Fr***
DeltaCam64	***1390 Fr***
DKB Rapid Fire FSCSI2	1198 Fr
DKB Spitfire FSCSI2	***780 Fr***
DKB 3128 A4A3000	2010 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	***2100 Fr***
GVP 4008 SCSI A400	1180 Fr
Graffiti	***520 Fr***
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	465 Fr
Megalosound	***450 Fr***
Pablo PAL pour Picasso	840 Fr
Picasso II plus	2160 Fr
Prism24	***1750 Fr***
Scandoubler VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Toccata Son 16 bit	2637 Fr
VlabMotion	***4100 Fr***
Movieshop effect disk1	380 Fr
Movieshop effect disk2	440 Fr
Movieshop effect disk3	600 Fr
Movieshop effect disk 4	400 Fr
Movieshop effect disk 5	360 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	***80 Fr***
IdeMux 4xIDE sans nappes	***90 Fr***
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	75 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	100Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	75 Fr
Adapt. Moniteur SVGA/RVB	***120 Fr***
Adapt. M1438/VGA	***120 Fr***
Bouchon SCSI actif avec LED	***210 Fr***
Coude PCMCIA	***275 Fr***
Câble Centronics m/f 36 lignes	51 Fr
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	23 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	135 Fr
Tiroir disque dur IDE	135 Fr

Towers pour A1200

DeltaTower Mini prêt à bricoler	496 Fr
DeltaTower Mini prêt à monter	851 Fr
DeltaTower Maxi prêt à bricoler	753 Fr
DeltaTower Maxi prêt à monter	1150 Fr
DeltaDeskTop prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC Windows	450 Fr
Interface clavier Amiga	450 Fr
Clavier Windows95	120 Fr
Clavier Microsoft Natural Keyb.	490 Fr
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2RBM	1630 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	2115 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	3825 Fr
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	295 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM 1200Zorro2	3757 Fr
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
Siamese System	1370 Fr

Lecteurs/graveurs

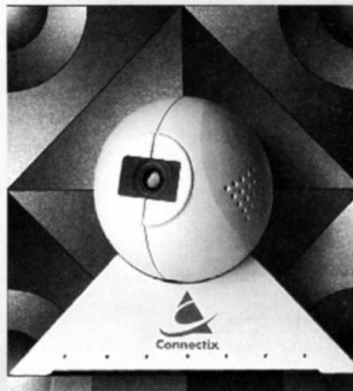
Lecteur CDROM IDE 8x	780 Fr
Lecteur CDROM SCSI 4x	675 Fr
Lecteur CDROM SCSI 8x ext	1560 Fr
Lecteur CDROM SCSI 10x ext	1788 Fr
Graveur JVC 4x2x	4672 Fr
Graveur Philips 4x2x	3960 Fr
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16	88 Fr
Aminet set 1	***150 Fr***
Aminet set 2	***150 Fr***
Aminet set 3	230 Fr
Aminet set 4	***230 Fr***
Amiga Developper Environment	***113 Fr***
Artworx	***95 Fr***
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	391 Fr
Magic Workbench Enhancer	175 Fr
Mods Anthology	250 Fr
Octamed Sound Studio	290 Fr

DeltaCam64

1390 Fr
caméra
digitaliseur
câbles
logiciel
notice en français



100 %
plug
and
play

Nouveau...une exclusivité de DeltaGraph'X
Avec DeltaCam vous pouvez digitaliser directement sur disque dur IDE, SCSI ou Zip des images ou de la vidéo en 64 nuances de gris en 25 images/sec (selon votre processeur). Livré avec caméra Quickcam, pied de table, digitaliseur, connectique et logiciel: le DeltaCam est opérationel en 30 secondes: du100% plug&play. Il suffit de connecter le DeltaCam au port parallel. Compatible Scala. Indispensable pour vos présentations, internet, vidéophone, télésurveillance, publicité, vidéo-mail etc... Demandez notre video-clip sur disquette. C'est génial!

Vous cherchez...

un produit qui ne se trouve pas sur cette liste? Contactez nous! Nous sommes à votre disposition pour tous les produits Amiga. Demandez nous un dévis gratuit pour une configuration informatique adaptée à vos besoins et techniquement cohérante. Consultez nous également pour tous les financements possibles. Nous traitons vos commandes écrites accompagnées d'un chèque ou mandat. Par respect du client nous n'encaissons votre chèque qu'après la livraison.

Hotline

Notre service téléphonique est à votre service du Lundi au Vendredi de 13H00 à 17H00. Visites et démonstrations: uniquement sur rendez-vous.
Pour nous retourner du matériel défectueux ou à réparer, veuillez nous télécopier ou adresser votre facture en nous demandant un numéro de retour AVANT de poster votre colis.
Un forfait de 150 fr TTC pour prise en charge de votre materièl (sous garantie ou non) vous sera facturé.

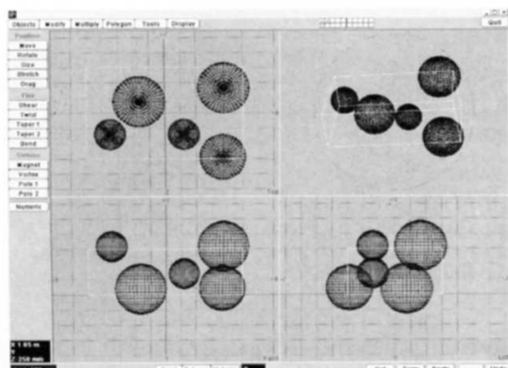
Prix et spécifications non contractuels. Forfait de port 120 Fr TTC (0 à 8 kg max.) Towers, moniteurs, ordinateurs, scanners: 200 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur privé EXAPACK sous 24/48 heures partout en France sauf Corse.

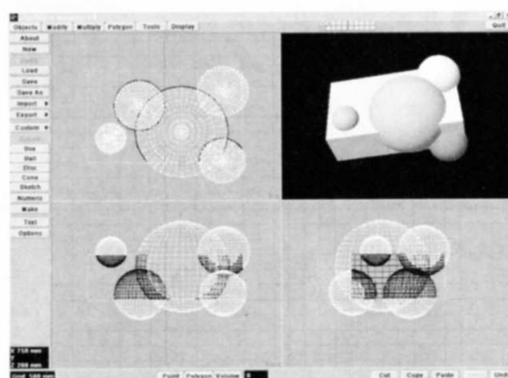
Fonctions bouléennes

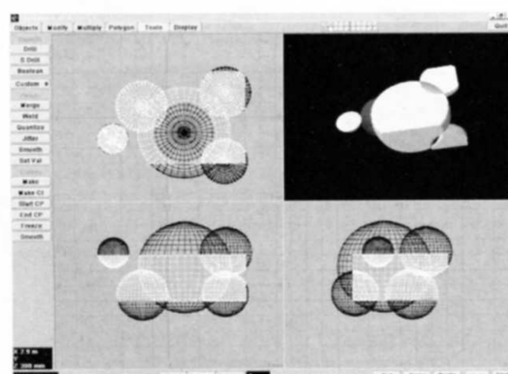
Séparer, découper, réunir les objets

Comme promis le mois dernier, nous allons continuer à étudier les fonctions du modeleur. Après une approche des fonctions drill et S-drill, nous allons nous intéresser à leur grande soeur: les bouléennes.

Ces fonctions permettent de réunir, de séparer, de découper, ou de joindre, des objets 2D ou 3D entre-eux. Pour que celles-ci fonctionnent correctement, vous avez besoin de deux objets minimums que vous placerez respectivement dans deux banques différentes. L'objet à travailler doit se trouver dans le calque d'avant plan, et l'objet servant d'outil doit être placé dans le calque d'arrière plan. Le principe est identique aux fonctions Drill et S-drill que nous avons vues le mois dernier.


Figure 1


Figure 2


Figure 3

Pour notre exemple, nous allons commencer par créer un cube ou un rectangle cela à peu d'importance à l'aide de la fonction Box. Faites le manuellement ou numériquement. A vous de voir.

1- Sélectionnez une autre banque qui nous servira à placer vos outils. Pour ceux-ci, j'ai utilisé des sphères tout simplement. Il est impératif que celles-ci chevauchent partiellement ou totalement l'objet cube préalablement créé (voir figure1).

2- Repassez la banque 1 (cube) et faites apparaître la banque 2 en transparence (sphères).

3- Faites appel dans le menu Tools aux Booléennes. Un requester apparaît " Booléennes CSG". Quatre opérations nous sont proposées.

4- Sélectionnez l'opération Union et validez, Lightwave accapare votre CPU pendant un certain temps (voir un temps certain!!), puis vous affiche le résultat.

Je vous conseille d'effectuer un UNDO après chaque fonction appelée, pour vous éviter de recréer vos objets à chaque fois.

Explications des fonctions:

1- UNION (voir figure 2)

Celle-ci permet de fusionner deux objets en un seul, tout en gardant leurs attributs respectifs

2- INTERSECT (voir figure 3)

Celle-ci ne conserve que les parties communes aux deux objets, résultat de leur chevauchement. C'est cette partie que la fonction union fait disparaître.

3- SUBTRACT (voir figure 4)

Celle-ci permet de trouer l'objet d'avant plan (cube) par l'objet d'arrière plan (sphères). trés utile pour creuser, trouer, taroder,etc.

Pour ma part j'utilise énormément cette fonction. Utilisée correctement, elle permet de réaliser pratiquement n'importe quelle forme complexe ou non (usage abusif conseillé!!).

4- ADD (voir figure5)

Celle-ci permet d'ajouter l'objet d'arrière plan à l'objet d'avant plan, tout en créant une intersection entre nos deux formes.

En règle générale, une fois l'opération booléenne réalisée, il est indispensable de merger les points

(Tools/Points/Merge),

cela permet de lier tous les polygones du nouvel objet créé, et donc de supprimer les doubles points, afin de ne pas occasionner de problèmes lors d'opérations booléennes successives, et, en cas de calcul en Raytracing, afin d'éviter l'apparition de petits points sur l'image finale. (on dit merci pour le tuyau!)

Les opérations Union, Intersect, Subtract, ne s'utilisent qu'avec des objets 3D. Seul Add accepte les 3D et 2D.

Si vos objets ont des attributs différents, ceux-ci seront gardés lors d'une opération, très pratique pour texturer des formes creuses et complexes. Cela évite des manipulations intempestives et donc un gain de temps non négligeable.

Pour vous faire gagner du temps lors d'une opération, n'hésitez pas à sélectionner dans votre calque d'avant plan les polygones qui seront traités par celle-ci, je peux vous assurez que le gain de temps est loin d'être négligeable.

Bien, ce sera tout pour ce mois-ci, le prochain cours nous utiliserons ces fonctions (drill, s-drill, booléenne) dans des exemples concrets, mais rien ne vous empêche de vous entraîner pendant ce temps là. J'espère que Serge nous reviendra tout bronzé avec la tête remplie de nouvelles idées.

A bientôt, et bon courage

- Pascal

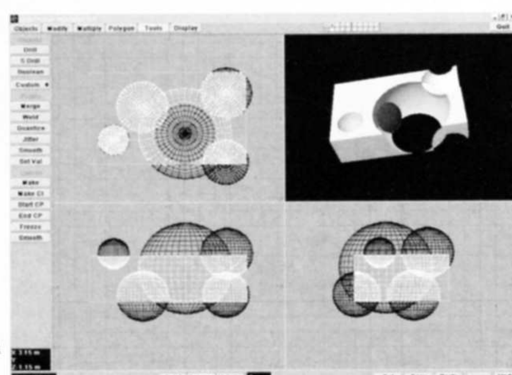
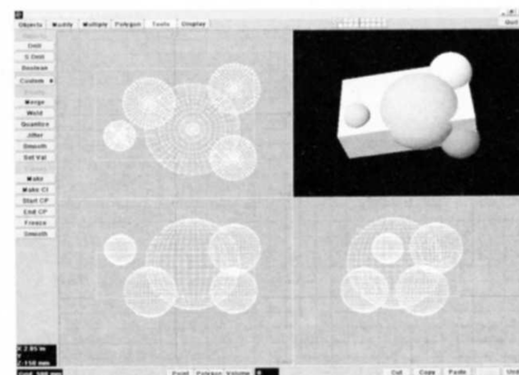
Figure 4


Figure 5


Les fonds sous marins

Première partie: modélisation

En faisant un petit détour dans les clubs de la région, j'ai aperçu la version démo d'Imagine 5.0 version PC. Celle-ci à était totalement refondue, et, n'a plus grand chose à voir au niveau de son interface avec la version 4.0. En la voyant, beaucoup de regrets me sont venus à l'esprit. Cette restructuration aurait dû avoir lieu sur Amiga depuis bien longtemps. Plus le temps passe et moins j'y crois (snif! une petite larme).

L'image PC vous présente le nouvel écran du stage éditeur accompagné de celui de l'action éditeur (intégré). Une grande révolution!, qui fait tellement défaut à la version 5 de l'Amiga *(Ed: nous n'avons pas pu mettre l'image ici, faute de place. Un petit test bientôt !)*

N'ayez aucune crainte, les images Amiga sont aussi belles que les images PC, MAC, SILICON. L'habit ne fait pas le créateur...

Au boulot.

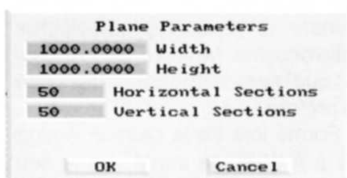


Figure 1

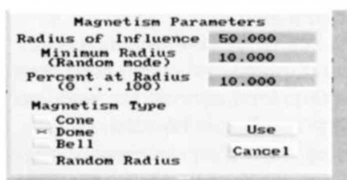


Figure 2

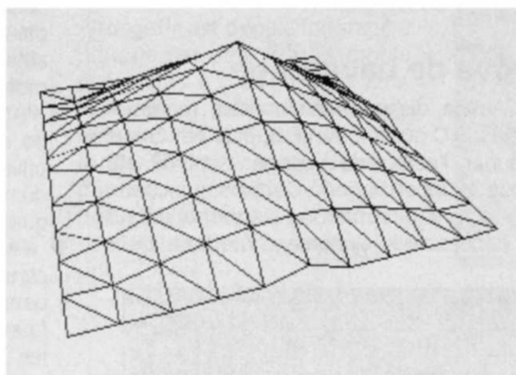


Figure 3

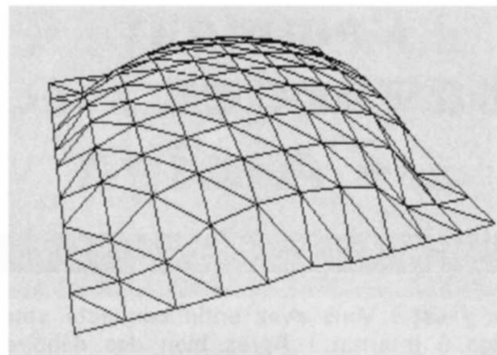


Figure 4

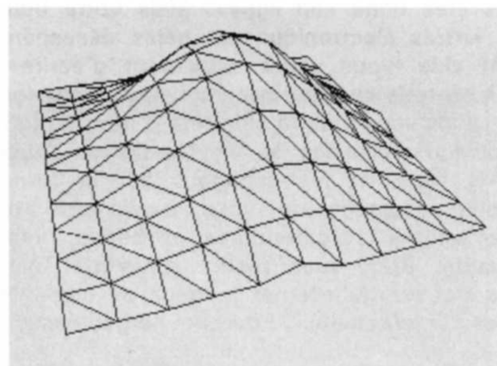


Figure 5

Le cours de ce mois-ci est dédié à la création d'un fond marin, si facile à faire sous Lightwave 3D et beaucoup moins évident sous Imagine (n'ayez pas peur, je suis là!).

Pour cette première partie, nous modéliserons le fond.

1- Lancez Imagine et créez un projet, **menu/projet/new** et appelez le **ABYSSE**

2- Créez un sous projet de rendu, appelez le **RENDU.**

3- Passez dans le détail éditeur.

4- Nous allons commencer par créer un plan, à l'aide de la fonction **ADD/PRIMITIVE/PLANE**, pour les paramètres voir figure1.

5- Après l'avoir sélectionné **(RC->F1)** faites le touner de **-90**° suivant l'axe des X. Pour cela, utilisez la fonction **TRANSFORMATION (RC->AT).**

6- Il s'agit maintenant de lui donner du volume. Pour effectuer cette manipulation, nous allons utiliser les fonctions **DRAG POINT et MAGNETISME** combinées.

7- Passez en mode **DRAG POINT (RC->A0),** et dans le même menu appelez la fonction magnétisme **(RC->AM)**.

Cette dernière a besoin d'un petit réglage, pour être utilisée correctement dans notre exercice. Appelez le **SETUP** (réglages) de magnétisme, il se trouve en dessous de la commande magnétisme. Entrez y les paramètres suivants (voir figure 2).

Explications du requester: Magnétism parameters.

Radius of influence: Taille de l'attraction.

Minimum radius: Taille minimun de l'attraction en cas d'une utilisation aléatoire.

Percent at radius: Réglage de l'Attraction, si la valeur se rapproche de 0 nous obtenons une pente douce, et inversement si nous passons la valeur 50.

Magnetism type: le type de magnétisme, en Cône (figure3),en Dôme (figure 4), en Cloche (figure 5).

Random radius: à chaque nouvelle sélection d'un point avec la fonction magnétisme, son attraction est modifiée aléatoirement.

Méthode pour donner du volume à votre plan (à suivre pas à pas).

1- Dans la vue du dessus (top) tout en appuyant continuellement sur la touche **SHIFT,** sélectionnez des points **(~20)** aléatoirement. Une fois fait, relâchez la souris et la touche.

2- Passez en vue de face **(Front)** ou de côté **(Right).** Appuyez sur **SHIFT** continuellement et placez votre curseur de souris en dehors de l'objet pour éviter de ressélectionner des points. Appuyez sur le bouton de la souris continuellement et relâchez la touche **SHIFT.**

Oh miracle ça bouge! Voir figure 6.

3- Déformez votre objet comme vous le désirez, ne tirez pas trop sur vos points pour éviter les problèmes de lissage ultérieurs, ou augmentez le nombre de divisions lors de la création du plan de départ. Renouvelez l'opération autant de fois que vous le souhaitez , faites moi un fond marin pas le Mont blanc. Mon résultat: voir figure 7.

Voilà la première partie de cet exercice est terminée, le mois prochain nous passerons au texturage de notre fond, ainsi qu'à son intégration dans le stage éditeur.

A bientôt.

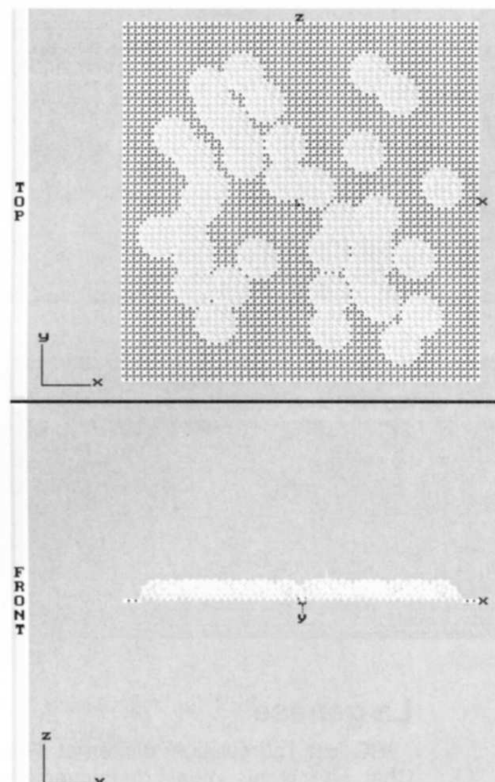


Figure 6

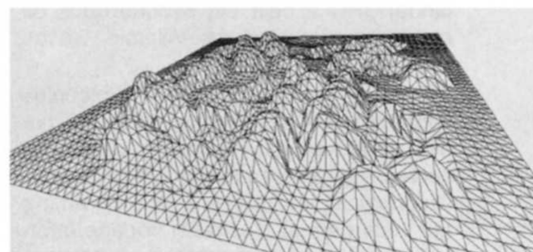


Figure 7

Comment bavarder avec son Amiga

Pratique de l'IRC

Ça y est ! Vous avez enfin connecté votre Amiga à Internet ! Après bien des déboires pour trouver un fournisseur d'accès adéquat, pour paramétrer votre matériel et vos logiciels, vous êtes donc «en ligne». Mais votre boîte aux lettres électronique est hélas désespérément vide (vous venez seulement d'écrire à deux ou trois copains que vous saviez connectés), vous vous êtes farci la tête d'informations en quelques dizaines de minutes de navigation sur le Web, et les échanges sur le forum fr.comp.sys.amiga ne vous paraissent être qu'amertume, rotomontades et bêtise, voire vulgarité. Bref, vous restez sur votre faim, vous trouvez qu'Internet manque de convivialité et d'interactivité... Pourquoi ne pas essayer IRC ?



Figure 1

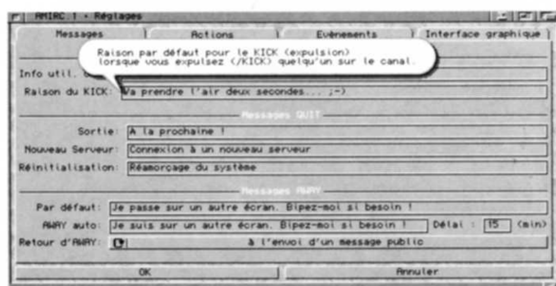


Figure 2

La genèse

IRC est l'abréviation d'Internet Relay Chat, en français «relais de conversation sur Internet». C'est un protocole inventé en 1988 par Jarkko Oikarinen, lors d'un stage d'été à l'université d'Oulu (Finlande). IRC a déjà été évoqué dans ce magazine par Corinne Villemin Gacon (numéro 77, page 50).

Comme beaucoup de protocoles d'Internet, IRC fonctionne selon le modèle «client-serveur»: il met en oeuvre un serveur, le programme qui distribue de l'information, et un client, le programme qui vous permet d'accéder à cette information. Une fois connecté à un serveur, votre client IRC vous permettra de joindre un ou plusieurs des canaux relayé par celui-ci. Un canal est une sorte de forum, où chacun des intervenants est identifié par un pseudonyme («nick») et où l'unité de communication est la ligne (par opposition aux forums de nouvelles, les «news», où c'est le message).

Cette granularité plus fine permet des échanges plus rapides, plus vivants, mais aussi plus légers et moins réfléchis... On ne recherche pas le même type d'information sur IRC que sur les forums d'Usenet ou sur le Web. On n'y emploie pas le même langage, non plus: les exigences de l'interactivité font que l'on écrit au plus court, en oubliant grammaire, orthographe, etc. On y demande plus volontiers «c koi?» que «Qu'est-ce donc ?», et les trombines («smileys», les signes exprimant une humeur ou un sentiment) y sont légion.

Trêve de bavardage

L'Amiga dispose de l'un des meilleurs clients IRC qui soit, AmIRC, écrit par Oliver Wagner, l'auteur de Voyager, AmFTP, etc (sous le label Vapor). Certains grincheux objecteront qu'AmIRC a l'énorme défaut de nécessiter le système d'interface MUI, considéré comme gourmand en temps processeur, en mémoire et en espace disque. Si vous êtes plus sensible à ces arguments qu'à la fonctionnalité et la configurabilité de vos logiciels, vous pouvez vous rabattre sur Grapevine, d'assez bonne facture.

L'un comme l'autre sont disponibles sur Aminet. AmIRC existe en deux exemplaires: la version 1.1 est une vieille version qui sert de démonstration, tandis que les versions plus récentes ne sont utilisables que par les utilisateurs enregistrés. Notez qu'il est possible de s'enregistrer à AmIRC, comme aux autres produits de Vapor, directement en France, grâce au BUGGS. Il en coûte 125 FF pour recevoir la clé par e-mail, et 150 par la poste.

Une fois installé, AmIRC peut être utilisé quasiment aussitôt: le temps de saisir quelques pseudonymes (dans l'ordre de préférence, au cas ou votre pseudo serait déjà utilisé), de préciser votre identité (politesse élémentaire sur Internet) et vous voilà prêt à vous connecter à un serveur et joindre votre premier canal (figure 1) ! AmiIRC dispose de nombreuses options de configuration, mais vous aurez tout le temps de vous en occuper plus tard (figure 2). Attention, on ne peut pas les régler en étant déconnecté d'Internet, car il refuse de se lancer si une pile TCP/IP n'est pas active.

Les salons où l'on cause

Choisissez votre serveur parmi ceux proposés dans la liste: AmiIRC en propose par défaut un nombre déjà respectable, et vous pouvez en ajouter à loisir. À l'évidence, il vaut mieux choisir un serveur proche de votre fournisseur d'accès. En se connectant au serveur choisi, AmIRC va également joindre un canal par défaut, normalement #AmIRC. Vous lui préférerez sans doute un canal français. Il en existe au moins 3 relatifs à l'Amiga:

- #AmigaFr: Le premier historiquement, il est très fréquenté, aussi bien en journée que le soir. Vous pourrez y retrouver un certain nombre de personnages célèbres dans le microcosme français de l'Amiga, ainsi que quelques signatures de votre magazine préféré...
- #ArtBas: Formé lors de la réunion Amiga de cet été à ArtBas, ce canal est le lieu privilégié où rencontrer la délirante équipe du magazine RAM. Le canal ne prend vie que le soir vers 22 h.
- #AmigaRulezFr: Jadis #AmigaLyon, ce canal se veut moins structuré, plus libre que #AmigaFr. Il ne connaît de véritable fréquentation que le soir, lui aussi.

Il y a bien sûr bien d'autres canaux à visiter (près de 4000 au total), plus ou moins thématiques. Citons #France et #France2, dont la seule exigence est d'échanger en français. Les majuscules ou les minuscules n'ont pas d'importance dans le nom d'un canal.

Savoir vivre

Une fois arrivé sur un canal, il est de bon ton de saluer brièvement l'assemblée puis d'observer les discussions en cours pendant un temps avant de se lancer à l'eau. La zone de saisie au bas de la fenêtre d'AmIRC sert à saisir vos phrases, qui seront envoyées sur le canal après l'appui sur la touche Retour (figure 3).

Vous serez peut-être déconcertés par l'impression de cacophonie si vous faites vos premiers pas sur un canal avec une forte fréquentation. En effet, plusieurs conversations peuvent fort bien se mener en parallèle sur un même canal. Avec un peu d'entraînement, vous vous habituerez vite à ne porter votre attention que sur certains pseudonymes, ceux participant à la même discussion que vous: l'auteur d'une phrase est rappelé dans la colonne de gauche de la fenêtre principale. De plus, l'usage veut que l'on fasse précéder sa réponse du pseudonyme de l'interlocuteur auquel on répond principalement, suivi de deux points. En scrutant donc le début de chaque répartie, vous saurez rapidement si l'on s'adresse à vous ou non.

Tout à droite de la fenêtre d'AmIRC, se trouve une liste déroulante, contenant les pseudonymes des intervenants. Ceux d'entre eux qui sont précédés d'un point sont les «opérateurs» du canal. Ils ont des facultés supplémentaires sur le canal, leur permettant notamment d'en exclure tel ou

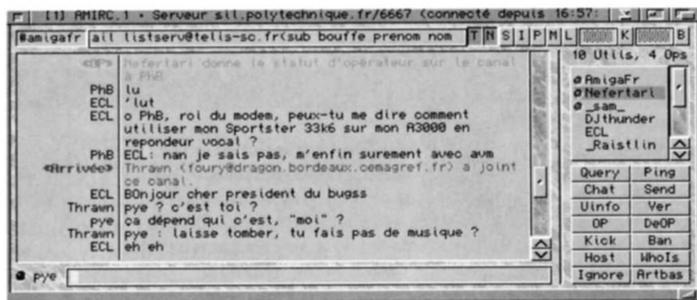


Figure 3

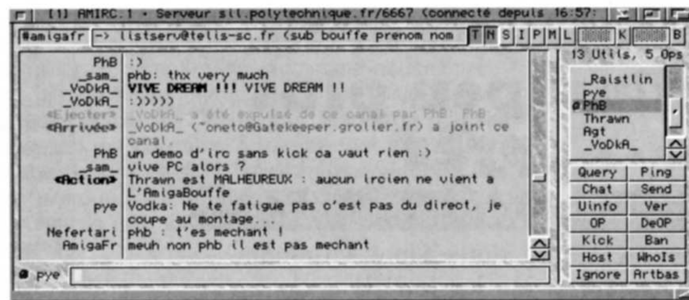


Figure 4

tel intervenant, instantanément («kick») ou de manière plus durable («ban»). Bien utilisée, cette faculté permet de protéger le canal des personnes mal intentionnées ou maladroites. Mais elle peut aussi conduire à des abus de pouvoir et des comportements tyranniques. C'est une question de dosage. Vous pourrez admirer à cet effet le tour de main de «PhB» sur #AmigaFr (figure 4)...

Il ne lui manque que la parole

Quand une conversation prend un tour privé entre deux interlocteurs, il est préférable pour tous qu'elle devienne véritablement privée. On peut pour cela faire précéder ses phrases de la commande «/msg <pseudo>» ou ouvrir une fenêtre de conversation privée avec «/query <pseudo>». Le plus simple, avec AmIRC, est de sélectionner le pseudonyme désiré dans la liste, puis de cliquer sur le bouton «Query». Tout ce qui apparaît dans la nouvelle fenêtre n'est alors connu que des deux interlocuteurs. Si une fenêtre AmIRC surgit brutalement de nulle part quand vous êtes sur un canal, c'est très probablement qu'un interlocuteur vient de réaliser cette opération et désire engager avec vous une conversation privée. Cette fenêtre permet également d'envoyer immédiatement et à vitesse convenable des fichiers à votre interlocuteur. Ceci s'appelle un transfert DCC et est initié par le bouton «Envois DCC».

Vous pouvez joindre un nouveau canal à tout moment en tapant la commande «/join <canal>». Si le canal en question n'existe pas encore, il est créé et vous en devenez l'opérateur et le seul interlocuteur, pour l'instant. Vous aurez alors la faculté de choisir tel ou tel paramètre du canal (sujet, mode privé, etc), d'exclure qui bon vous semble, voire de partager vos privilèges d'opérateur avec un autre utilisateur. Lorsque le dernier utilisateur quitte le canal, celui-ci disparaît avec lui.

Ce mécanisme est d'ailleurs une source de problème: une personne mal intentionnée peut en profiter pour prendre le contrôle du canal et y rendre la vie impossible lors du retour des habitués. Pour éviter ce désagrément, beaucoup de canaux sont hantés par des intervenants très particuliers: les robots ou «bots». Quand ils ne sont pas utilisés pour nuire à un canal ou un intervenant, les robots sont employés justement pour maintenir la «permanence du commandement» sur un canal, voire apporter quelques services supplémentaires (messagerie, identification d'un interlocuteur, exclusion des indésirables, etc). #AmigaFr est depuis longtemps protégé par deux à trois robots opérateurs à cet effet (AmigaFr, Nefertari et Taita). On peut généralement obtenir d'un robot qu'il donne son mode d'emploi par une commande «/msg <robot> help»: c'est donc une conversation privée avec le robot... (figure 5).

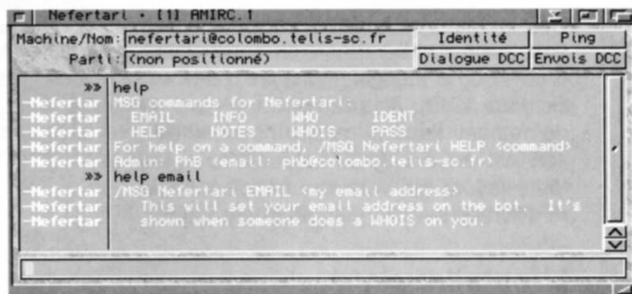


Figure 5

Conclusion

Internet ne saurait être réduit au seul Web, très médiatique. Il recèle au contraire une grande variété de moyens d'expression. Parmi ceux-ci, IRC en est un qui est très convivial, grâce à son caractère instantané. Il mérite donc d'être essayé, ne serait-ce qu'une fois. IRC convient bien au dépannage de situations autrement inextricables: celui qui recherche de l'aide peut demander de nouvelles explications à loisir quand il ne comprend pas et ceux qui l'aident peuvent lui demander autant de précisions qu'il leur est nécessaire.

Attention cependant: comme tout vecteur de communication, IRC est régi par des codes, des règles bien précises. Ignorer ces règles risque fort de conduire à une méprise sur les bénéfices que l'on paut retirer d'IRC. Une erreur très courante est ainsi celle de croire que l'on a le «droit» de joindre tel ou tel canal, au titre par exemple de la sacro-sainte liberté d'expression. Il n'en est rien. Vous avez la liberté de créer les canaux que vous voulez pour y exprimer ce que vous voulez, mais les canaux déjà formés appartiennent à ceux qui y sont déjà, et s'ils ne veulent pas de vous c'est leur droit. Un canal est un groupe de personnes en discussion sur une place publique: joignez le groupe si la conversation vous intéresse et si l'on vous y fait une place, sinon essayez de créer un nouveau groupe...

FAQ à propos d'IRC: ftp://ftp.ibp.fr/pub/doc/faqs/irc-faq.gz
AmIRC sur le Web: http://www.vapor.com/amirc/
Sur Aminet: comm/tcp/AmIRC.lha (version 1.1, sur CD: Aminet 15)
comm/net/grapevine.lha (version 1.182, sur CD: Aminet 14)
comm/tcp/irchat24.lha (sous Emacs !)
Enregistrement à AmIRC:
BUGSS 25b, rue du prof Lande 33380 BIGANOS France
E-mail: Reg-FR@vapor.com

Trombinoscope (minimum):

```
:-) :) :^) rire, plaisanterie, contentement
:-D :-))) rire appuyé
:-))))))) rire exagéré
:-))))))))))))))) rire «Melkor» ou «Emmett»
;-) clin d'oeil, connivence
:-( tristesse, mécontentement
:-/ doute, déception
```

PageStream d'un peu plus près

Tout n'est pas dit!

Comme promis, nous allons entamer quelques sujets sur les fonctions de PageStream 3.2 et sur les industries graphiques.

Quelques principes



La mise en page

Les textes, les titre, les photos et dessins sont maintenant prêts ; il va falloir en faire une page ordonnée, hiérarchisée et esthétique. C'est l'opération de réalisation de la maquette de mise en page. La mise en page a essentiellement trois fonctions :
La mise en ordre des centaines, voire des milliers d'informations, de commentaires, de titres, d'encadrés, d'illustrations, qui composent un numéro de la publication.
Tous ces éléments vont être classés par pages, puis par rubriques, à l'intérieur desquelles ils seront placés dans un certain ordre. Cette mise en ordre est d'autant plus importante que le lecteur aime évoluer dans paysage connu, et retrouver à sa place, dans page, l'information qu'il recherche.
La mise en valeur, ou hiérarchisation des informations. En fonction de critères qui sont propres à la publication, on peut estimer que telle information est plus ou moins importante, qu'elle mérite la première page, ou la place de choix dans une page intérieure, ou seulement deux colonnes en milieu de page, ou seulement un filet de quelques lignes sur une colonne au bas de page.
La présentation graphique qui a pour but de séduire à l'oeil du lecteur, de rendre la publication harmonieuse, agréable à regarder, et par là même, d'inciter à la lecture.
Toutefois, autant ce souci de la présentation est important, autant il serait regretable que tout lui soit subordonné ; c'est toujours l'information qui doit primer.

Ni théorie infaillible, ni recette-miracle

Le Package

Vous recevrez votre logiciel dans une boîte bleue foncée sur laquelle est dessiné le logo du logiciel.

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez 5 disquettes et 2 cartes d'enregistrement (une pour SoftLogik et l'autre pour les Editions ADFI). Bizarrement, il n'y a plus de manuel! Il paraît qu'une nouvelle édition est en cours de fabrication ... De toute façon, les versions françaises seront livrées avec le manuel en français.

L'installation

Pour installer PageStream, il vous faudra au moins 11 Mo d'espace libre sur votre partition et 4 Mo de RAM sont nécessaires à son fonctionnement.

Réinitialisez la machine puis lancez PageStream. Une fois le programme chargé, le navigateur apparaît. Grâce à lui, vous allez pouvoir "naviguer" dans le logiciel, admirer ses performances et apprendre ses défauts pour mieux les maîtriser.

Créez un nouveau document puis amusez-vous avec ses fonctions, c'est un bon moyen d'apercevoir les possibilités de PageStream. Je l'ai déjà dit, il est très intuitif, bien qu'il soit toujours en anglais ...

La P.A.O.

Dans les industries graphiques, il y a plusieurs étapes pour produire un document écrit.

La première de ces étapes est la conception. Saisie des textes, travail des images ou des dessins. Tout d'abord, il faut définir ses objectifs, les organiser et les budgétiser. Choisissez le format et la disposition de vos pages pour obtenir un aspect qui soit conforme à l'attente de vos lecteurs. Pensez par exemple à des formats standards (21 x 29,7 cm ; 14,8 x 21 cm) qui vous coûteront moins chers.

Puis, il faudra créer une maquette sur papier avec un crayon et une gomme ! L'ordinateur viendra plus tard. C'est la phase, à mon sens, la plus importante de la conception, car c'est là que vous définissez et choisissez la mise en page de l'ensemble de vos éléments. Ayez de l'imagination, mais composez en fonction des possibilités ou plutôt des non-possibilités de vos logiciels de mise-en-page, de dessin ou de retouche. Mais en général, vous pouvez tout faire, seule la méthode change. Placez les différents éléments de la maquette sur votre page en dessinant les illustrations, en écrivant le ou les textes et en collant d'éventuels graphiques ou photos.

Ensuite, prenez PageStream et créez un document de taille A5 (14,8 x 21 cm) avec des marges de 1 cm à gauche, à droite, en haut et en bas avec 1 colonne.

Maintenant, vous allez placer les éléments textes et des illustrations (voyez l'écran PageStream dans le numéro 96 page 28 & 29 ou l'écran ci-dessus).

Pour cela, il y a deux méthodes : en créant ou non des boîtes.

Les logos (qui ont été numérisés puis retouchés) sont directement placés dans la page. Utilisez le menu projet puis "Placer graphique" ou l'icône de la barre d'outils (depuis la version 3.2, celle-ci est complètement paramétrable et vous pouvez choisir les fonctions à icônifier dans cette barre).

Insérez votre logo, puis positionnez-le sur la page. Pour cela, entrez les valeurs X & Y dans la palette d'édition. Cela donne : X = 5.5, Y = 2. Le logo de Page Stream que j'ai inséré est trop grand (12 sur 10 cm), il faut donc le réduire avec la souris ou en modifiant les valeurs des cellules longueur et largeur. Avec la souris, pointez la poignée en bas à droite de l'image puis diminuez. L'avantage de cette méthode, c'est que l'échelle est correctement respectée. Sinon, changez les valeurs en indiquant celles que vous voulez (échelle x & y = 25 %).

Sélectionnez l'outil texte et cliquez sur la page, tapez le titre : "Quelques principes". Choisissez la police de caractères (en général un caractère droit, sans empatement, par exemple de l'Helvética ou du Triumvirate) et son corps. Puis, avec la souris, sélectionnez l'objet et déplacez-le intuitivement sur votre document pour arriver à la position X = 4.422 et Y = 1 cm.

Maintenant ouvrez "Page Liner" et tapez votre texte. Une fois l'opération terminée, créez dans PageStream une colonne de texte et insérez celui que vous venez de saisir (une prochaine fois, je vous parlerai typographie...). Positionnez-la sur la page : x = 1, y = 2,5 ; w = 12,8 et h = 17,5 cm.

Petite difficulté : le logo est sur la colonne de texte, nous allons donc l'habiller. Dans le menu Objects, sélectionnez "Text Wrap". Dans la boîte de dialogue, choisissez l'image où les traits sont tout autour du carré. Entrez 0.15 cm pour les valeurs horizontale et verticale. Cliquez sur OK et le tour est joué.

Conclusion

Voici quelques principes de base nécessaires au lancement d'un logiciel de mise en page. Pensez qu'il ne s'agit pas d'un logiciel de traitement de texte. PageStream vous permet de mettre en forme des textes et des images dans le but de créer un support de communication qui soit beau et harmonieux. De plus, il faudra toujours penser que vos réalisations sont tributaires de différents paramètres comme les volontés du client (à vous de le convaincre sur le choix de vos idées !) ou le support d'impression mais toujours l'imprimeur. En effet, il y a des différences entre les couleurs informatiques et les encres utilisées par l'imprimeur ...

J'attends vos remarques et suggestions. Le mois prochain, je vous parlerai de typographie et des limitations de PageStream....

PagesStream v3.2 est disponible:
Distributeur: Editions ADFI
Prix: 2490F



La publicité sur Internet

Culture Pub

La publicité sur Internet, via e-mail ou le réseau Usenet, a un statut particulier: elle n'est pas implicitement admise ou tolérée (1). Les babas-cools réactionnaires n'y sont pour rien, la nature même du réseau est à l'origine de cette caractéristique. Tout destinataire sur le Net paye, à la quantité, tout information qu'il reçoit. Ceux qui mettent grâcieusement leurs matériels et leurs ressources informatiques à la disposition de la communauté Internet ne tiennent pas non plus à supporter le coût d'une diffusion d'informations anarchiques à des fins d'enrichissement commercial. La publicité sauvage sur Internet représente donc un abus financier supporté par les "victimes" et un abus de ressource du réseau. Faire payer sa propre publicité est donc très mal vu et plutôt mauvais pour son image de marque.

Origine de la publicité sauvage

La publicité abusive, c'est à dire celle qui n'est pas explicitement demandée par le destinataire, est de plus en plus fréquente. Sa croissance accompagne celle du nombre d'utilisateurs qui rejoignent le Net. L'ignorance du statut de la publicité vient parfois d'une mauvais connaissance des caractéristiques du réseau, d'un réflexe Eldorado pour se précipiter dans l'action, sans chercher à mesurer auparavant les conséquences ou la légitimité de son acte. Certains prennent le risque que leur publicité soit tolérée (message court à une population très ciblée) et espèrent qu'elle soit interprétée comme une information avec de la valeur ajoutée. D'autres se moquent complètement des nuisances qu'ils commettent en cherchant à atteindre simplement le plus grand nombre d'individus: leur activité financière ne souffre pas d'une mauvaise image de marque (ex : messageries roses). Certaines publicités sont illégales (ex : les pyramides). Le fait qu'elles soient diffusées online ne les légitime pas pour autant. Un français qui utilise une connexion en France pour diffuser de la publicité en France est soumis à la réglementation française de la publicité et ne peut, sous peine de poursuites judiciaires, s'y soustraire.

Vous pouvez être victime de publicité abusive de deux façons: d'une part, via e-mail en recevant un courrier non sollicité à caractère publicitaire. Et vous pouvez même être abonné d'office à une liste de diffusion! D'autre part, vous pouvez lire ces mêmes messages dans des forums de discussions Usenet qui ne les tolèrent pas explicitement.

Aux armes citoyens!

Une partie de la communauté Internet et plus particulièrement Usenet se mobilise pour lutter contre la publicité abusive sur le réseau. Si dans la vie de tous les jours, vous ne pouvez que difficilement vous protéger (ex : liste orange), le rapport de force est totalement différent sur Internet. Vous avez le même potentiel de réception et d'émission d'informations à un faible coût (pour ce dernier) que n'importe qui d'autre. Votre potentiel sera d'autant plus élevé que vous avez appris à connaître les meilleurs façons d'informer et de s'informer.

Il existe plusieurs façons de se préserver: outils de filtrage pour e-mail avec mot clés (2) (sur les adresses, sur le titre du sujet, sur l'auteur du message, etc.), le fichier kill-file pour Usenet (présent sur tous les bons logiciels de news, ce fichier détruit sur votre disque dur, tout message en provenance d'une liste d'adresse à enrichir).

Les actions ne sont pas simplement défensives. Dans le cas d'une publicité reçue via e-mail, vous pouvez répondre à l'auteur du message en question mais attention, les adresses de retour ne sont pas souvent valides (ex : spam@domaine.pays) ou encore c'est un robot qui vous répond ! Le plus efficace est encore de faire un courrier de protestation polie à l'administrateur (postmaster@domaine.pays). Les plus nerveux d'entre vous, vont jusqu'à mailbomber (3) le mal élevé pour lui apprendre à vivre ou encore abonner celui-ci avec d'autres " nuisibles " pour qu'ils échangent leur courrier. Ces réactions ne sont pas recommandées parce que gourmandes en ressource réseau, vos attaques vont pénaliser ceux qui ne sont pour rien dans ces abus. Mais il est vrai que personne n'est à l'abri d'un coup de sang.

Sur Usenet, la stratégie est différente : vous pouvez signaler, si cela n'est pas déjà fait, un abus dans un forum comme news.admin.net-abuse.misc (4) ou bientôt fr.usenet.abus.rapports (5) dédié aux abus des ressources du réseau Usenet (la publicité sauvage en est un parmi d'autres), tout en postant un message de protestation ferme mais courtois. Cette méthode a prouvé son efficacité puisque de nombreux fournisseurs d'accès (les postmasters du domaine) voient d'un mauvais oeil les abus de certains de leurs clients et peuvent aller jusqu'à supprimer leur compte d'accès. Lorsqu'il est clair que des articles publicitaires sont abusifs (crossposter, multiposter (6) dans des forums qui ne les tolèrent pas, poster des binaires dans la hiérarchie fr.* (7)), ceux-ci sont supprimés par un cancel (8) effectué, soit par un robot, soit à la main par une âme charitable. Le cancel consiste à envoyer un message de contrôle propagé sur tous les serveurs de news leur demandant de ne pas rendre visible un article dont vous avez spécifié son numéro d'identification. Il est alors annulé. Attention, le cancel est un acte peu banal . Tout le monde peut annuler ses propres articles. En revanche, annuler un article qui n'est pas le sien est un acte interdit (9) sauf exception comme l'annulation de publicité abusive très clairement identifiée. Bref, si vous n'êtes ni un familier de Usenet , ni de votre logiciel de news, ni de la notion de cancel et plus particulièrement des forums contre les utilisations abusives du réseau, contentez-vous de signaler les abus. Certains internautes n'hésitent pas à constituer des listes d'adresse e-mail des publicitaires sauvages dans le but de faire un boycott de leurs produits ou de créer des filtres d'adresse.

Bienvenue dans un monde sans pub?

La publicité sur Internet n'est pas interdite, simplement elle ne se fait pas n'importe comment. Si vous désirez faire connaître votre page ou votre serveur Web, vous référencerez celui-ci dans les différents moteurs de recherche les plus populaires (10) comme ceux francophones (11) Vous pouvez proposer un abonnement volontaire à une liste de diffusion. Il existe aussi des forums Usenet comme

fr.biz.produits ou fr.biz.publicité, dédiés aux annonces commerciales, ou encore

fr.comp.infosystemes.www.annonces et

fr.comp.infosystemes.pages-perso (12) pour votre serveur Web n'ayant pas de vocation commerciale. La publicité n'est pas forcément un message de marketing direct. Si vous en avez les moyens, vous pouvez acheter un emplacement publicitaire sur un serveur Web très fréquenté.

Corinne Villemin Gacon

c.villemin@freenet.fr

(1) FAQ Non à la publicité sur Usenet, Pierre Beyssac - http://www.freenix.fr/liste-pub/
(2) Fight Spam on the Internet! - http://www.vix.com/spam/
(3) mailbomber signifie bombarder la boîte aux lettres d'une personne en lui envoyant des fichiers de plusieurs centaines de kilo octets. Certains usurpent l'identité d'une personne en espérant que celle-ci se fasse mailbomber.
(4) Excellente FAQ sur les abus du réseau - http://www.cybernothing.org/faqs/net-abuse-faq.html
(5) si la création de ce forum est votée :)
(6) Cross-poster : poster un seul article qui sera visible dans différents forums.
Multiposter : poster le même article en autant d'exemplaires que le nombre de forums où il va apparaître.
(7) Les binaires, gourmands en ressource, sont exclus de la hiérarchie fr.* au profit de la hiérarchie alt.binaries.* et permettent à de nombreux serveurs de news de faire le choix de les transporter ou non.
(8) Cancel FAQ - http://www.math.uiuc.edu/~tskirvin/home/cancel.html
(9) les foudres de la communauté Usenet risquent de vous tomber sur la tête comme il est difficile de se l'imaginer.
(10) www.submit-it.com, altavista.digital.com, www.yahoo.com, ww.metacrawler.com, etc.
(11) www.yahoo.fr, ecila.ceic.com, www.urec.fr, lokace.iplus.fr, www.index.qc.cq, etc.
(12) N'oubliez pas de lire les chartes de ces forums dans le forum fr.usenet.reponses ou bien à http://www.eerie.fr/~news/fr-chartes/index.html

APPLIMATIC SA

février 1997 **informatique** *TVA suisse incluse, frais de port à rajouter demandez-nous une offre personnelle SVP* ***AMIGA* - MAC - PC**

AMIGA technologies



AMIGA 1200
68020, 16 MHZ
disque dur 170 Mb
pac de logiciels avec
Scala, turbocalc etc..

880 FS/3800 FF

❑ *AMIGA 1200 SURFER,* disque dur 260 Mb, logiciels et modem 14400 **990 FS/4260 FF**

❑ *AMIGA 1200,* **Blizzard 1230 50 MHZ, 10 Mb RAM, disque dur 170 Mb version Applimatic 1240 FS/5390 FF**



Offre spéciale !
AMIGA 4000 TOWER
68040, 25 MHZ
18 Mb RAM
Contrôleur SCSI2
disque dur 1.2 gigas
CD ROM 8-vitesses
pac complet de logiciels...

3800 FS/16500 FF

❑ **AMIGA** ***Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

Disques durs amovibles



SYQUEST EZFlyer 230
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche
100% compatible EZ 135

490 FS/1950 FF



NOMAI 540 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270 et 540 Mb
avec câbles et driver

490 FS/2000 FF



GRAVEUR de CD
YAMAHA CDR
4 vitesses lecteur
2 vitesses écriture
version SCSI externe

1090 FS/4750 FF

iomega jaz

Disque dur amovible
capacité: 1 giga
version externe
avec câbles et 1 cartouche

790 FS/3390 FF

cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

❑ **Disque CDR vide** pour graveur de CD ROM capacité 670 Mb datas/74 Min musique, vitesse d'enregistrement jusqu'à 6x **12.50 FS/50 FF**

dès 10 pièces **11 FS/45 FF**

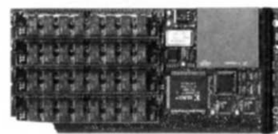
Cartouches



SyQuest®

130 Mb	**29 Fr/125 FF**
270 Mb	**85 Fr/390 FF**
105 Mb	**65 Fr/280 FF**
88 ou 44 Mb	**65 Fr/280 FF**

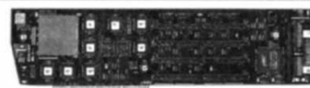
Produits PHASE 5



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel

340 FS/1190 FF



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 1240 ERC
BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel

590 FS/2400 FF
1190 FS/4490 FF

pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*

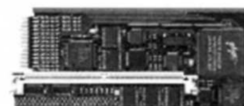
CYBERSTORM MK2 040
CYBERSTORM MK2 060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 optionnel

740 FS/3160 FF
1350 FS/5800 FF

pour *AMIGA 2000*

BLIZZARD 2040 ERC
BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris

720 FS/3100 FF
1390 FS/5900 FF



SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
200 FS/860 FF

Disques durs

❑ **1.2 Gigas** SCSI2 Quantum 3.5" HH rapide **450 FS/1850 FF**

❑ **2.2 Gigas QUANTUM** SCSI2 3.5" HH **590 FS/2950 FF**



demandez-nous svp pour d'autres modèles

❑ **1.1 Gigas** ATA generic 3.5"HH rapide **295 FS/1300 FF**

❑ **1.1 Gigas** complet avec contrôleur et formaté pour A500 ou 2000 **490 FS/1950 FF**

❑ **2.6 Gigas pour AMIGA 4000** 10 ms **490 FS/2100 FF**

❑ **4.3 Gigas Quantum SCSI2 3.5" 10 ms 1390 FS/5900 FF**

❑ **350 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **240 FS/990 FF**

❑ **540 Mb** 2.5 pouces pour A1200 **340 FS/1360 FF**

Nouveau !

❑ **1.3 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **650 FS/2590 FF**

❑ **2.2 gigas** 2.5 pouces pour A1200 **850 FS/3490 FF**

PowerUP

❑ **demandez-nous déjà maintenant pour les nouvelles cartes power PC 604, 200 MHZ et mise à jour de vos anciennes cartes**

❑ **Carte accélératrice POWERPC 604E** 160 MHZ combinée avec 68040/40 MHZ prix environ **1390 FS/5600 FF**

Kickstart

❑ **ROM Switch** 1.3-2.0 ou 2.0 -3.1 A500, 2000 **49 FS/190 FF**

❑ **ROM 3.1** pour A500, 1200, 2000,3000,4000 **120 FS/480 FF**

❑ **ROM 3.1** avec manuels en français dès **190 FS/790 FF**

UPGRADE SETPATCH + FASTFILESYSTEM (HD +4 gigas) demandez-nous svp !

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux 49 - Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

CD-ROM

❑ CD ROM PANASONIC SCSI2 quadruple vitesse externe avec câbles **340 FS/1360 FF**

❑ **CD ROM TOSHIBA SCSI2** 4x, interne **260 FS/990 FF**

❑ **CD ROM 8x *A4000/1200*** interne avec driver **185 FS/790 FF**

❑ **CD ROM** double vitesse externe pour ***A1200*** av. câbles, driver+500 jeux **290 FS/1240 FF**

❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, A1200 **349 FS/1490FF**

❑ **CD ROM ATAPI 10x**, interne pour A4000,1200 **220 FS/890 FF**

❑ **Changeur à 7 CD-ROM externe** SCSI, avec câbles (changement par logiciel) **290 FS/1290 FF**

❑ **Changeur à 4 CD-ROM interne** demi-hauteur rapide **390 FS/1600 FF**

❑ **GRAVEUR CD SCSI** interne 6R/2W av. 1CD **890 Fr/3790 FF**

❑ **Logiciel** pour graver **249 Fr/990 FF**

Contrôleurs HD

❑ **Contrôleur SCSI2** pour Blizzard 1230/1260 **200 FS/820 FF**

❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ accélérateur GVP 99 FS/400 FF**

❑ **Contrôleur SCSI2+ATbus** +RAM A2000 **290 FS/1200 FF**

❑ **Contrôleur PCMCIA pour Amiga 1200 169 FS/690 FF**

❑ **Contrôleur SCSI2 DKB Rapidfire** ext. RAM jusqu'à 8 Mb A2000-3000-4000 **290 FS/2190 FF**

Extensions mémoire

❑ **4 Mb A4000 60 FS/260 FF**

❑ **4 Mb A3000 130FS/570 FF**

❑ **8 Mb 60 ns 90 FS/360 FF**



❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **149 FS/600 FF**

❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **290 FS/1190 FF**

❑ **2Mb A500 190 FS/800 FF**

❑ **1Mb A500 95 FS/400 FF**

❑ **512K A500 69 FS/290 FF**

❑ **Carte 2-8 Mb** pour Amiga 2000 av. 2 Mb **240 FS/1000 FF**

❑ **DKB Cobra 33 MHZ av. 4 Mb RAM** 32 bits, horloge, pour AMIGA 1200 **350 FS/1500 FF**

❑ **DKB Wildfire, contrôleur SCSI2 pour A2000 avec 4 Mb RAM 330 FS/1320 FF**

❑ **2Mb CHIP RAM** pour A500/2000, platine av. Agnus 8375 et RAM **300 FS/1300 FF**

❑ **2Mb CHIP RAM** pour A3000 TOWER **100 FS/400FF**

❑ **4 Mb GVP SIM RAM 60ns très rare 250 FS/1000FF**



❑ **2Mb** pour contrôleur GVP série II **80 FS/380 FF**

❑ **2Mb** pour contrôleur A2091 Commodore **120 FS/480 FF**

DraCo

❑ ***DRACO* 68060 50 MHZ,** SCSI3, carte graphique Altais 4 Mb, CD ROM quadraspeed, 4 Mb RAM extensible 128 Mb,on board, avec AD-Pro, Morph plus, scanner driver, xipaint... **dès 5250 FS/21500 FF**

❑ ***DRACOMOTION Image et son, effets spéciaux 4x plus rapide*** **2600 FS/10000 FF**

❑ **Module YUV pour *DRACO* 760 FS/3300 FF**

❑ **Carte i/o digitale pour DRACO *demandez svp***

Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, accélérateur graphique 3d, 2 ou 4 Mb, pour *A1200T, A2000, A3000 ou A4000* version 4 Mb **prix spécial 490 FS/2090 FF**

CyberVision64/3D

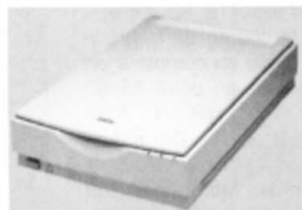
Modul MPEG 250 FS/1000 FF

❑ **Scandoubler** A4000 pour brancher n'importe quel Moniteur SVGA sur votre Amiga 4000 **FS 365/FF1590**

❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **demandez svp**

Scanner

❑ **Scanner à plat Epson GT 5000 600 DPI, A4, technologie 3-pass SCSI av. câbles 750 FS/3260 FF**



❑ **Scanner A4 à plat SCSI avec Scanquix 3.0 590 FS/2490 FF**

❑ **Scanquix 3.0 DRIVER pour Scanner 159 FS/680 FF**

Digitaliseurs, video

❑ **V-Lab Y/C+comp.** digitaliseur en temps réel 24 bits externe pour tout *AMIGA* **590 FS/2390 FF**

❑ **V-Lab Motion,** enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, etc.. à partir de **1290 FS/5800 FF**

❑ **Scala VT 100** titrage version française par CIS **99 FS/390 FF**

❑ **Scala MM 400** titrage version CIS FR **390 FS/1490 FF**

❑ **Genlock Neptune/Sirius SVHS composite dès 1290 FS/5600 FF**

❑ **Genlock Composite et SVHS externe pour tout AMIGA 590FS/2490 FF**

❑ **Videodirektor** pour montage video **320FS/1390 FF**

❑ **IV 24 GVP**, digitaliseur en temps réel, flikker-fixer et Genlock pour *A2000-3000-4000* **demandez**

Logiciels sur CD

❑ **AMINET set2 *4 cds*59 FS/250 FF**

❑ **AMINET set3 *4 cds*59 FS/250 FF**

❑ **AMINET set4 *4 cds*59 FS/250 FF**



❑ **AMINET 7 à 17 29 FS/99 FF**

❑ **Mods Antology** 4 cds **59 FS/250 FF**

❑ **Fresh fonts 20 FS/80 FF**

❑ **AMIGA TOOLS 4 39FS/160 FF**

❑ **Turbocalc V2.1 25 FS/99 FF**

❑ *AMIGA* **developerCD 12 FS/49 FF**

❑ **Net News offline 22FS/95FF**

❑ **Megahits Bundle comprenant: 3.4,5 et 6 = 4 cds 59 FS/250 FF**

❑ **Meeting Perls 3 20 FS/80 FF**

❑ **Texture Gallery pour imagine ou Lightwave 89 FS/380 FF**

❑ **AUDIO Ressource Library- plus de 10000 fichiers 39 FS/160 FF**

❑ **Terra Sound Library 29 FS/125 FF**

❑ **Cliptomania , plus de 18000 images et fonts avec catalogue imprimé, pour PAO 89 FS/380 FF**

❑ **Autres cds demandez SVP**

Logiciels

❑ **Manuels Scala en français (traduction CIS) pour logiciel scala livré avec Magic-pac (AT) 79 FS/330 FF**

❑ **SCALA MM 400 version CIS complète 390 FS/1690 FF**

❑ **Upgrade SCALA MM400 version CIS (pour les possesseur de scala MM300 (AT) 220 FS/950 FF**

❑ **Pagestream 3.0 français P.A.O. 490 FS/2100 FF**

❑ **Finalcopy II en français, traitement de texte avec dictionnaire 119 FS/500 FF**

❑ **Turboprint PRO 4.1 ou 5.0, utilitaire d'impression+driver imprimante 129 FS/560 FF**

❑ **iBROWSE pour surfer sur INTERNET 79 FS/320 FF**

Moniteurs



❑ **MONITEUR 1438** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **520 FS/2100 FF**

❑ **MONITEUR 1538** multisync 1024x768 15-38 KHZ pour tout AMIGA **640 FS/2600 FF**

❑ **MONITEUR 1764** multisync 17 pouces 1024x768 - 15-82 KHZ, 120 HZ, the best ... **1390 FS/5560 FF**

❑ **MONITEUR Targa 17 "** 1024x768, 64 KHZ,menu on-screen pour tout Amiga avec flikker-fixer ou carte graphique **790 FS/3200 FF**

❑ **MONITEUR CTX 20",** 2 entrées commutables, 31-84 KHZ 1600x1200 **2000 FS/8690 FF**

Emulateurs

❑ **EMPLANT PRO** mise à jour pour anc. cartes **99 FS/400 FF**

❑ **EMPLANT 1200** émulation MAC pour n'importe quel Amiga 1200 **150 FS/600 FF**

Divers

❑ **Souris AMIGA39 FS/165 FF**

❑ **Joystick pour Amiga divers modèles dès 35 FS/149 FF**

❑ **Adaptateur Moniteur 15/23 ou 23/15 35 FS/149 FF**

❑ **Clavier pour** *A2000/ 3000/4000* **135 FS/590 FF**

❑ **Adaptateur clavier PC** *A1200/2-3-4000* **89 FS/380 FF**

❑ **Alimentation 200 W très puissante, pour A500/1200 3 connecteurs 120 FS/490 FF**

❑ **Alimentation éch.** *A2000/ 3000/4000* **190 FS/820 FF**

❑ **Wacom Artpad2 Tablette graphique A6 avec stylo à pression variable pour tout Amiga 280 FS/1190 FF**

❑ **Siamese Systems Interface pour raccorder l'Amiga avec un PC et partager disques durs, Clavier, Moniteur, imprimante .. 340 FS/1360 FF**

❑ **RAMSEY 07 100 FS/400 FF**

❑ **IC 8520 CIA 45 FS/185 FF**

❑ **IC 8520 PLCC 45 FS/185 FF**

❑ **IC 8375 Agnus 1 Mb Chip RAM A500/2000 80 FS/330 FF**

❑ **Kit Adaptateur HD/CD 3.5/2.5" av. câbles et pour 600/1200 (4x) 69 FS/290 FF**

❑ **Modem externe 28800 Bds/fax avec soft+câbles Amiga 290 FS /1250 FF**

❑ **Modem/FAX externe 14400 Bds 129 FS/560 FF**

❑ **COMMUNICATOR-III connecte CD32 sur Amiga 1200 129 FS/590 FF**

❑ **Copro 68882 50 MHZ PGA pour Blizzard 1230, Cobra ou GVP 1230 135 FS/540 FF**

Imprimantes

❑ **Epson STYLUS color 200** 720 DPI **348 FS/1490 FF**





❑ **Epson STYLUS color 500** 720 DPI, nouveau modèle env. 2x plus rapide **590 FS/2100 FF**

❑ **Epson STYLUS COLOR 1500 A2 1690 FS/7360 FF**

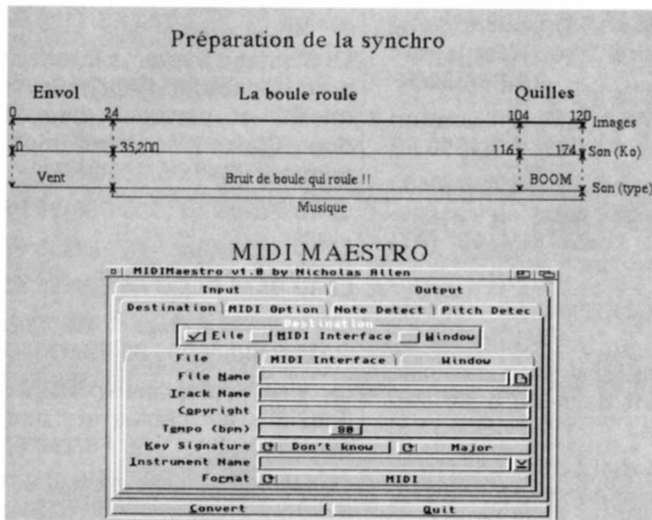
❑ **Texas instruments micro-laser pro** 8 Pages/Minute post-script, 2 bacs de papier 65 polices **1490 FS/6490 FF**

NOUVEAU ! venez visiter notre site INTERNET: http://www.applimatic.com NOUVEAU !
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

Réussir une synchronisation

Séquences sonores

L'Amiga, multimédia avant tous, nous permet grâce à des logiciels tels que SCALA, de sonoriser facilement des animations. Rien de tel qu'une séquence animée pour mettre en valeur une oeuvre musicale, et rien de tel qu'une séquence sonore synchronisée pour donner de l'ampleur à une animation. Certains d'entre vous ont peut être déjà essayé avec un module. La technique que je vous propose aujourd'hui, et qui est utilisée dans les jeux actuellement, est celle d'un échantillon sonore synchro. Cette technique fait appel à votre calculette et à vos capacités de bruiteurs !



Prenons un exemple (image): l'animation est le suivi d'une boule de bowling depuis le lancement jusqu'au contact avec les quilles. Le premier travail consiste à prendre les côtes de l'animation. Pour cela, utilisez Deluxe Paint par exemple, qui vous permet de regarder image par image l'animation. On voit ainsi que l'animation fait 120 images, que la boule vole de l'image 0 à la 24, roule ensuite de la 25 à la 104, percute les quilles à la 105, et les fait tomber jusqu'à la 120. Une fois le repérage effectué, il vous faut fixer la vitesse de l'animation et la fréquence de l'échan til-lon. Prenons une vitesse de 15 images par seconde et une fréquence de 22000 Hz. La fréquence représente le nombre d'octets par seconde, c'est à dire qu'à cette fréquence 22 Ko d'échantillons seront lus par seconde.

Comme on a choisi une vitesse de 15 images/s, l'animation prendra: nombre total d'images/vitesse de l'animation = 120/15 = 8 secondes. Nous réaliserons par conséquent un échantillon de :

durée de l'anim x fréquence du son = 8x22 =176 Ko.

Déterminons grâce aux côtes de l'anim les côtes de l'échantillon :

1 - La boule vole pendant 24 images soit en octets de sons :

(nb images/vitesse) x fréquence = (24/15) x 22 = 35200 octets.

2 - La boule roule de l'image 25 à 104 soit pendant 104-25 = 79 images, soit en octet son :

(nb images/vitesse) x fréquence = (79/15) x 22 = 115866 octets.

3 - Les quilles sont renversées pendant les 16 dernières images soit

(nb images/vitesse) x fréquence = (16/15) x 22 = 23466 octets.

On a ainsi un total **1** + **2** + **3** de 176 Ko environ, ce qui est bien la taille totale de l'échantillon estimée.

Voilà la partie calcul est terminée, vient à présent le choix de la sonorisation. Chacun signera la sienne selon sa personnalité. Pour ma part, je choisis que l'envol soit marqué par le souffle du vent. Pour la partie où la boule roule j'imite le son en grattant une planche en bois avec mes ongles, pour la dernière partie un gros bruit d'explosion. Pour donner plus de dynamisme, je réalise une petite musique qui débute en même temps que la partie **2**. Il faut préparer chaque son séparément. On connaît la fréquence qu'il doivent avoir (22 KHz) et leur tailles respectives. Lorsque vous disposez d'un son intéressant mais qui n'est pas à la bonne fréquence, par exemple du vent à 8KHz, il faut utiliser l'option "Repith" ou "Resample" des logiciels de traitement du son. Ces fonctions permettent d'augmenter ou de diminuer la taille d'un échantillon afin qu'il ait un rendu normal à la fréquence choisie. J'utilise le logiciel AudioMaster IV, car il affiche la position sur l'échantillon en octets (MégaloSound le fait aussi). Grâce à la fonction "Add Workspace", je crée un échantillon vierge de 176 Ko (le master). Je charge en buffer l'échantillon de 35 Ko correspondant au vent, je me place au début du master et je mixe. Je charge ensuite en buffer l'échantillon de 116 Ko correspondant à la course de la boule et je place grâce au compteur en octet le curseur au point 35200 (+ ou - 100 soit 4 millisecondes), je mixe. De même pour l'explosion, je place mon curseur à (35+116) 151 Ko et je mixe. Mon échantillon pourrait être utilisé ainsi, mais je rajoute la musique que j'ai réalisée et digitalisée grâce au logiciel PS3M à 22 KHz. Je le mixe à partir du point 35 Ko. J'enregistre le master, je charge SCALA, je charge l'anim et je règle à 15 images par seconde, je charge le son IFF, SCALA le joue à la fréquence d'origine, et j'admire... On peut encore meubler, rajouter l'impact de la boule sur la piste, le bruit des quilles qui se percutent...

Peu importe la finalité est que vous vous représentiez les différentes étapes à suivre. Si par la suite la vitesse de la séquence animée est changé votre échantillon sera décalé. Il vous faut alors réaliser un changement de la fréquence. Il va modifier le rendu du son (son plus grave ou plus aigu) mais resynchronisera le tout. Pour le calcul, utilisez la taille finale de votre échantillon, ici, si l'on change la vitesse à 18 images/seconde la fréquence de l'échantillon deviendra :

Fréquence finale = Taille du master / (Nbre d'images/vitesse finale) =

= Taille du master/durée animation = 174/(120/18) = 26100 KHz

La fréquence finale est plus élevée que la fréquence initiale puisque l'animation est de plus courte durée. Le son sera un peu plus aigu qu'à l'origine.

Test logiciel
MidiMaestro v 1.0

Voici un logiciel qui sait converti un son audio en note midi, autrement dit, analyser les fréquences d'un son et fournir les notes correspondantes sous forme d'un fichier Texte, Midi ou en message Midi directement sur un synthé. Il est capable de réaliser cette opération à partir d'un échantillon mais aussi en temps réel via un digitaliseur... Grandiose en théorie, mais la réalité de la manipulation pose quelques contraintes.

Plusieurs versions du logiciel sont disponibles: 68020, 68020+FPU, et de même pour 68030 et 68040, le tout accompagné d'un logiciel d'installation et d'un Guide hypertexte et HTML.

Deux possibilités :

conversion d'échantillons au format IFF ou traitement direct du son issu du digitaliseur :

- J'ai testé l'option temps réel avec mon DSS8+ et microphone, 68030 à 50 MHz et ma guitare acoustique, le tout envoyé sur un synthé. Les notes sont traduites au bout d'une seconde environ, avec une parfaite reconnaissance des cordes à vide. Quant à une mélodie, il faut bien dissocier chaque note, le logiciel analysant le son entre deux blancs. Tout son parasite (autre corde éffleurée...), provoque une erreur d'interprétation. Le tout est quand même impressionnant. C'est pratique pour passer une composition sous forme de fichier Midi, il faut quand même prendre son temps...
- Je me suis ensuite enregistré en train de chanter une chanson en dissociant bien chaque syllabe, puis en sifflant un air en dissociant également chaque note. Après traitement avec MidiMaestro, qui dure d'ailleurs un certain temps, je me suis rendu compte que je chantais et sifflais faux... Après quelques efforts, j'ai pu convertir en partition les notes sifflées de "No Woman No Cry". Le résultat est brut, c'est à dire les notes sans les temps, mais qui d'entre vous n'est pas intéressé ?

Le fichier résultant est soit au format Midi, soit RMidi. Plusieurs paramètres peuvent être sélectionnés tels que le canal, l'instrument, ou encore la clef, le tempo...

Pour le temps réel un delay est possible, bien que la puissance de la machine le crée tout naturellement...

Ce logiciel peut s'avérer très utile, et vous occuper quelques temps. Si vous ne lui en demandez pas trop, il devrait vous satisfaire.

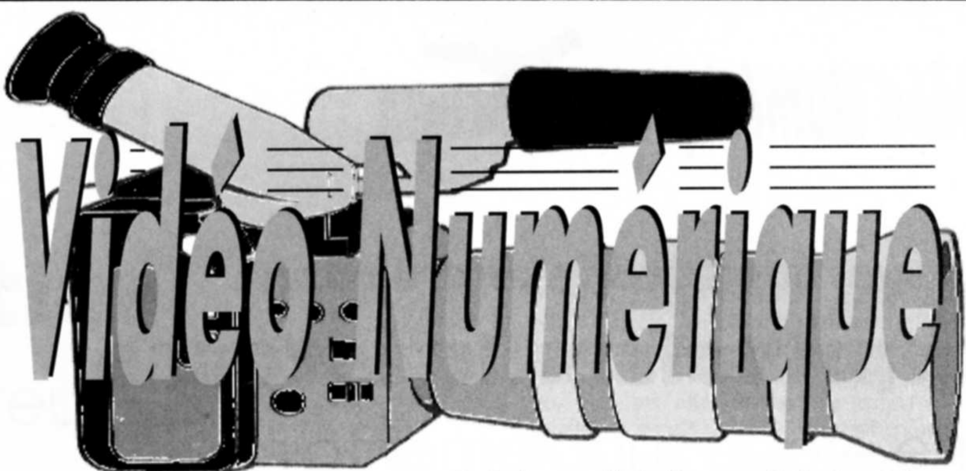
Un grand merci à Nicholas Allen pour l'avoir développé et distribué gratuitement. Vous le trouverez sur Aminet http://ftp.uni-paderborn.de/Aminet.

N'oubliez pas la St Valentin si vous n'êtes pas célibataires !

Rémi Moréda.

moreda@mygale.org et http://www.mygale.org/06/moreda.

Au sommaire:



Rubrique dirigée par Eric Lapalu

EDITORIAL

Ah les bruits de couloir!

Selon certaines rumeurs, il paraîtrait qu'en coulisses certains Amigaïstes purs et durs auraient décidé de boycotter la rubrique vidéo numérique (que ceux qui se reconnaissent lèvent leur souris), la présence de pages dédiées au PC leur donneraient semble t'-il, des boutons (façon Microsoft). Aussi, et parce que toute critique mérite considération, j'aimerais vous donner l'occasion d'exprimer votre avis concernant cette rubrique et sur l'évolution que vous souhaiteriez lui voir prendre.

Concernant les informaticiens purs et durs de tout bord, et quitte à leur déplaire, ils doivent aussi accepter que pour le vidéaste, l'outil informatique reste un moyen pour sa création vidéo et non pas une finalité. Alors, si le fait de trouver dans un journal Amiga des articles ayant rapport à d'autres plates-formes doit les choquer (avis que je respecte) il leur est toujours possible d'ignorer cette rubrique. Cela s'appelle la liberté d'expression (connotation qui, je crois, jusqu'à ce jour était justement une des particularités de la "mouvance" Amiga).

Pour les orientations futures de la rubrique vidéo numérique, vous devriez voir apparaître, dès les prochains numéros des tests de matériels vidéo/numérique mais aussi d'appareils photos numérique. A bon entendeur salut et sans rancune.

BIS REPETITAS

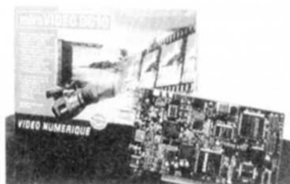
Nous réitérons notre appel à témoignage concernant les vidéastes amateurs ou professionnels (particuliers, associations ou structures professionnelles) qui utilisent un ordinateur pour leurs réalisations vidéos (titrage, montage offline ou on line). les heureux "élus" recevront un abonnement d'un an à A-News.

News Multimédia

CIS " solde d'hiver".

La société Cis nous informe qu'elle effectue actuellement de nombreuses "soldes" sur des périphériques vidéo AMIGA (dans la limite des stocks disponibles); à titre d'exemple, une carte IV24 s'est vendue récemment à moins de 5000F. (pour tout renseignement tél: 05 57 891 140). ■

Miro DC10



L'entre deux: en remplacement de la carte de montage vidéo DC1, la société Miro vient de sortir la DC10. Cette carte dispose des fonctions "plug and play" et gère le bus mastering PCI. Le taux de transfert annoncé serait de 3 Mo/sec avec une compression allant jusqu'à 7:1. Les résolutions de numérisation vont jusqu'à 384*576 en 24 bits et comme sa grande soeur la DC30, la DC10 dispose de sorties YC/composite, et Pal/SECAM et gère l'overlay software sous Windows 95 (via Directdraw). La compatibilité avec les cartes graphiques devrait autoriser des résolutions pouvant aller jusqu'à 1600*1200 (si la carte graphique le permet). La carte nécessite bien entendu un Pentium, 16 Mo RAM (32 recommandés) et de préférence un disque dur SCSI. Pour le montage, le logiciel Média Studio 2.5 ve est fourni dans le package (Première n'est donc plus fournie comme avec la DC1).

Prix annoncée: 2990 Fr. T.T.C ■

(voir article DC30 p42)

AVMASTER module DVC "bientôt dispo"

Aperçu au Comdex fall, cette carte conçue sur une technologie SONY, dispose d'entrée/sortie DV et de sortie vidéo analogique (la version définitive disposerait peut être de sortie YUV). Si l'on reste en DV, le signal vidéo transite directement et ne nécessite aucun encodage MPEG augmentant ainsi la souplesse du montage vidéo. ■

News vidéo

Hitachi



Un prototype de camescope entièrement numérique a été présenté par hitachi au Comdex: Ce camescope qui préfigure peut-être un des nombreuses possibilités de stockage vidéo pour l'avenir, intègre un disque dur au format PCMCIA et peut enregistrer jusqu'à vingt minutes de vidéo au format MPEG dans une résolution de 352 *240 points. Il peut aussi être utilisé pour le stockage d'images fixes (3000 images). Ces images sont ensuite réutilisables sur un ordinateur. ■

JVC

Annonce de la disponibilité de l'interface JLIP. Cette interface permet le montage entre le camescope numérique GR-DV1 et un magnétoscope de montage, et offre la possibilité de mémoriser jusqu'à 99 séquences, avec une précision de l'ordre de l'image (dépendant tout de même du magnétoscope). Pour fonctionner, il nécessite un PC équipé de Windows 3.1 ou 95. Le package proposé par JVC comprend avec le boîtier, le logiciel (version PC), un adaptateur secteur, un cordon jack stéréo et un cordon de connexion au boîtier JLIP. Prix annoncé: aux alentours de 1000 F. ■

SONY



Un appareil de photo numérique: il est com pact et pourtant il intègre un maximum de technologie, le DSC-F1 dispose d'un écran de contrôle à cristaux liquides couleur, d'un flash intégré de 4 Mo de mémoire et il permet de stocker jusqu'à une centaine d'images dans une résolution de 640*480. Pour ce qui est de la sauvegarde, elle s'effectue sur un PC ou un Macintosh via une interface infrarouge. ■

AGFA

Le célèbre fabricant de pellicules photos entre aussi dans la danse du numérique et a donc décidé de sortir son appareil de photo numérique. Le Photo 307! est en fait des plus classiques puisque cet appareil dispose d'un flash et d'une définition de 640*480. La capacité, elle, est variable selon la définition choisie (36 à 72 images).
Le prix annoncé se situe aux environs de 4000 FTTC. ■





Amiga, caméscope et création

Apprivoiser la vitesse

Une étape supplémentaire

La technique du cadrage s'acquiert sans trop de dommages pour les vidéastes désireux de bien faire, plus difficile en revanche, est la maîtrise des mouvements rapides, même si les obturateurs des caméscopes d'aujourdh'hui affichent des vitesses montant allègrement jusqu'au 1/10 000ème de seconde... ce qui peut parfois donner des résultats pour le moins surprenants, voire même contraires à ceux auxquels on s'attendait...







Et le caméscope fut...

Les premiers caméscopes arrivés sur le marché affichaient fièrement un obturateur au 1/25ème de seconde. Cette vitesse unique se traduisait par un flou ou une trainée systématique à chaque mouvement un peu brusque, tel un panoramique un peu trop rapide, ce qui obligeait tout le monde à "poser" ses prises de vue, et ce n'était pas si mal après tout... Puis est arrivé le Canon VME 2, vers les années 87, version hybride, qui sans être une caméra de poing, a commencé à faire évoluer le concept d'épaule même si la prise en main n'était pas des plus réussies... En revanche, la vitese d'obturation avait doublé, ce qui apportait un confort supplémentaire à la prise de vue. Les illustrations d'une course de stock car ont été faites il y a quelques années au moyen d'une Sony CCD V100 au 1/25ème... Même si les images ne sont pas très nettes, le "bougé" inhérent à la vitesse réelle des bolides accentue l'intensité du choc. En revanche, un arrêt sur image de ce type n'est pas de toute première qualité... Et pourtant, à l'époque... Puis ce fut bientôt la "course à l'armement" avec les vitesses que l'on connaît.

Progrès technique pour les uns, gadget pour les autres

Personnellement, j'avoue trouver beaucoup plus d'inconvénients que d'avantages au vu des résultats traduits sur le moniteur. Filmer ne serait-ce qu'au 1/250ème de seconde demande de bien respecter certaines contraintes, la première étant la luminance soumise à rude épreuve... Si vous n'êtes pas dans des conditions de lumière satisfaisantes, vous ne gagnerez au change qu'un assombrissement de vos images doublées bien évidemment d'une augmentation du bruit vidéo traduit par un fourmillement désagréable, qui deviendra vite intempestif si la vitesse d'obturation augmente. Ce n'est pas fini !

On filme d'habitude à haute vitesse afin de geler le mouvement, ne serait-ce que pour des compétitions sportives, telles que des courses de motos, off shore,, volley, etc... En fait, vous vous apercevrez bien vite que les images manquent de naturel au niveau de la fluidité, c'est à dire que plus l'action sera rapide, plus il y aura une sorte de saccade, tout comme un mouvement de stroboscope, le flux des images étant quelque peu haché. Le seul avantage sera tout de même conséquent non pas à la lecture, mais bel et bien pour des arrêts sur image qui pourront être ensuite digitalisés d'une manière parfaite.

Hormis ce cas spécifique, vous serez bien inspiré de choisir une vitesse d'obturation au 1/500ème maximum si vous vous retrouvez dans des cas où la lumière peut aller jusqu'à l'éblouissement, comme une journée ensoleillée à la neige ou sur la plage en plein été (gare à la réverbération).

Le genre d'arguments bidon...

Un vendeur qui commence par indiquer un zoom numérique par 100 et une vitesse au 1/10 000ème n'a pas tout compris au problème. Car ces deux exemples vous donnent un aperçu des fonctions totalement secondaires que vous devrez exiger sur un caméscope qui tienne la route. Hormis des cas bien spécifiques démontrés dans ce feuillet, la vitesse d'obturation adéquate pour des résultats naturels à la relecture, oscille entre le 1/50 ème de seconde et le 1/120 ème grand maximum. Si vous désirez garder une image naturelle, filmer au delà de ces valeurs ne vous apporterait pas grand chose de plus.

N'arrivez pas en touriste !

Filmer le mouvement, comme un sport en particulier, implique que vous connaissiez les règles de la partie qui va se jouer devant votre objectif et vous vous placiez de façon à avoir un angle de prise de vue le plus ouvert possible susceptible d'englober la majeure partie des situations. Une course de kart voudra des images en ouverture de courbes, au raz du bitume afin de rendre les bolides encore plus impressionnants, voire même en bout de ligne droite, zoom à l'affût, prêt à enregistrer un éventuel tête à queue que vous saurez replacer, je n'en doute pas, sans oublier bien évidemment les immanquables plans de coupe si utiles pour raccorder vos différentes séquences. (*Un dossier spécial "Comment filmer le sport" très prochainement).*

Conclusion

Quand bien même l'obturateur gèle la séquence, c'est vous qui tenez la caméra et rien ne sert de courir, il faut se placer à point. Anticiper le mouvement, sentir venir l'action, c'est rajouter une bonne part d'intuition à votre manière de filmer afin de rapporter des images exploitables pour un montage futur. Pour le mois prochain, grand coup de balai dans les toiles d'araignée, ressortez vos vieilles photos, époussetez vos souvenirs, votre Amiga et un bon digitaliseur vont se charger de leur orchestrer une deuxième vie!

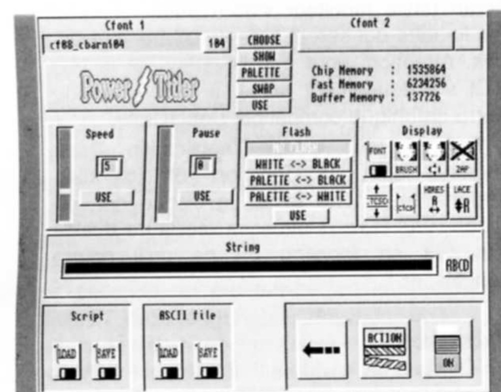
Olivier Debats



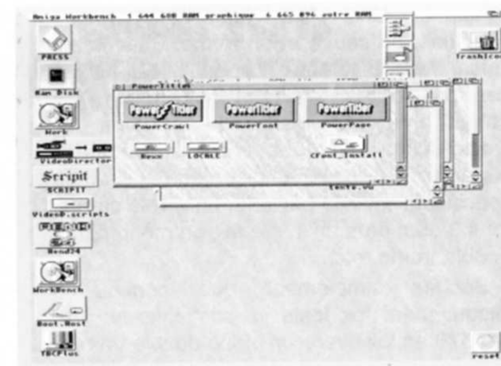
Power Titler

Un nouveau titreur, fluide et simple

Bingo! Encore un... Après *Broadcast... Pro... Monument...* et autre *Scala...* et j'en passe, voici *Power Titler*, superbe et généreux! proposé par VITEPRO.



Power Crawl



Workbench

Modulaire! Pourquoi?

Power Titler c'est trois modules séparés. Et pourquoi est-ce qu'ils sont séparés les modules? Pour tourner sur les petites configs, voilà pourquoi. Mais alors c'est un petit titreur? NON, puisqu'il est interfacé direct avec la carte IV24 et avec le genlock GLock.

Et que fait-il?

Il titre fluide, il scrolle, il crawle, il rebondit, il utilise des effets de transitions... et même, il crawle en color fonts, et si on n'en a pas assez avec celles fournies, il peut en générer à partir des fonts Amiga ou CGFonts en y plaquant vos textures et autres brosses à reluire. Il fait tout ça Power Titler, et pour 550F.

Un peu de sérieux!

Le paquet contient 2 disquettes, une brochure en cours de francisation (c'est à dire en anglais) et un petit bout de plastique à placer sur le port joystick (un dongle). L'installation consiste à recopier les fichiers dans le tiroir de votre choix et à cliquer sur l'icône "Cfont-install" et basta. IV24 ou GLock sont reconnus instantanément, mais l'utilisation avec d'autres genlocks ne pose pas de problème.

PowerCrawl: Il permet de faire défiler à l'horizontale, quelques lignes de texte en Cfonts (fonts colorées et mappées, bien connues des amigaïstes). On peut utiliser au choix: une police en 16 couleurs ou deux en 8 couleurs. On règle la vitesse, les pauses à l'affichage, la hauteur de défilement. On peut même charger une brosse IFF, régler les marges d'apparition et de disparition du défilement... ça marche, ou plutôt ça crawle.

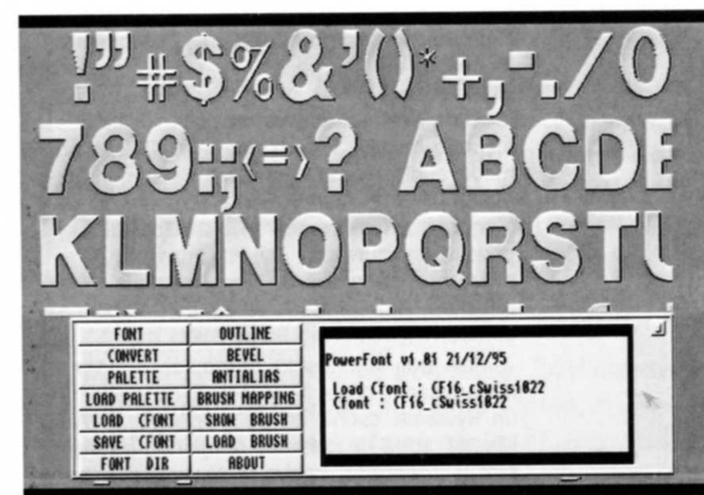
PowerFont: là c'est un petit peu plus hard, le principe est simple: on charge une police Amiga, puis une brosse en 320/200 et 16 ou 8 couleurs, on mélange le tout et on devrait obtenir une ColorFont du plus bel effet. Le plus bel effet demandera quand même quelques essais, mais en insistant un peu, j'ai obtenu quelques résultats (parfois surprenants); non content de plaquer une brosse pour texturer vos zoulies lettres, on peut appliquer trois effets dont les résultats sont su bordonnés à la palette utilisée: détourage antialiasing et relief.

PowerPage: C'est le titreur classique: il permet d'importer du texte saisi au kilomètre, de lui affubler la police de votre choix, de lui appliquer des effets (détourage, 3D, ombre, embossage). La mise en page est simple, elle utilise une interface se rappelant celle de l'éditeur de Scala. On peut bien sûr importer des brosses, mais le nombre de couleurs est limité à 16.

Conclusion

Fluide et simple: voilà ce qui est demandé à tout titreur qui se respecte. Il tournera sur toutes les configurations et sous toutes les versions du Workbench (du 1.3 au 3.1) mais tout ça au prix du monotâche; c'est pour cela qu'il pilote les genlocks internes (IV24 ou GLock) avec des raccourcis qui lui sont propres. Le marché Amiga est un peu déprimé, c'est ce que j'ai entendu dire; vous aussi? Et pourtant, on voit ça et là naître des softs pas chers et qui font ce qu'on leur demande. C'est vrai que, question vidéo, Amiga se débrouille très bien pour son âge, et sans prendre une ride question ergonomie.

JML



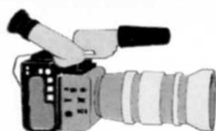
Power Font



PowerCrawl2



PowerPage



Test MIRO DC30

Carte de montage virtuel pour PC

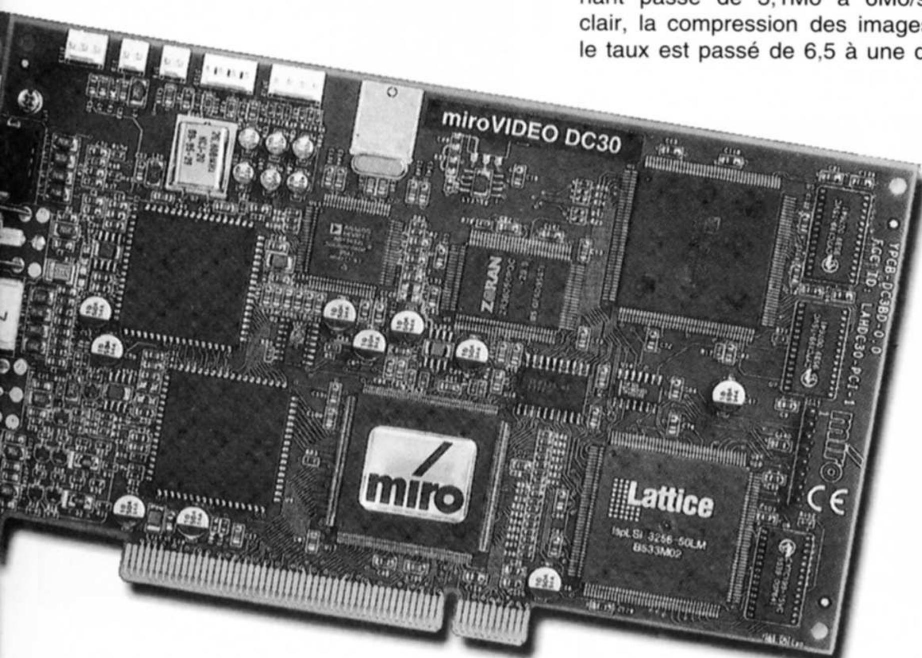
Le parc actuel des cartes pour le montage virtuel en mode overscan vidéo double trame (en deça des 10 000 francs) tourne essentiellement autour du Vlab Motion pour Amiga, de l'AV Master pour les PC et compatibles enfin, respectivement de la DC 20 pour Mac et Pc. La petite dernière de chez Miro se nomme la DC 30. La technologie évoluant vite, il était intéressant de voir si cette carte d'acquisition-restitution allait combler les petites lacunes de sa soeur ainée tèstée dans le numéro 90...

La configuration pour le test

Celui-ci s'est effectué au moyen d'un Pentium 133 avec 32Mo de RAM, un disque dur d'un giga et demi pour stocker les applications (Windows 95, Première, etc...), ainsi qu'un Quantum Atlas (D2) d'une capacité de 2 gigas en ultra wide SCSI, sans oublier une carte contrôleur Adaptec 2940 PW ultra wide. Au niveau de la mémoire vive, 16Mo de RAM sont la base pour faire tourner Windows 95, mais comme le logiciel de montage Première est relativement gourmand, comptez 32Mo pour garder une petite sécurité. Enfin, pour visionner confortablement le tout, un moniteur 17 pouces et un téléviseur Sony, sans oublier le logiciel de montage Adobe Premiere version light livré avec la carte.

Quelles différences notables entre la DC30 et la DC 20?

La 20 avait entr'autres besoin d'être épaulée par une carte du type Sound Blaster pour la partie sonore, ce qui est de l'histoire ancienne aujourd'hui puisque tout est intégré, comme sur l'AV Master. Ceci autorise une synchronisation parfaite entre les deux modes, vidéo et audio. De plus, tous les standards sont maintenant acceptés, la restitution de vos montages en Sécam est possible si vous le désirez. Enfin, l'utilisation du bus Master PCI permet de faire directement transiter les données de la DC 30 vers le disque dur, d'où un taux de transfert qui est maintenant passé de 3,1Mo à 6Mo/seconde. En clair, la compression des images a diminué, le taux est passé de 6,5 à une donne de 3,5 pour 1 pour la DC 30.



Sachez enfin qu'une carte supplémentaire, bientôt rajoutée sur bus PCI, apportera une entrée et sortie en mode DV, digital vidéo, norme adoptée par les plus grands constructeurs, en plus d'avoir des entrées et sorties en composite ou bien en Y/C.

Configurer la carte avant le processus d'acquisition

Via le logiciel de configuration de la carte, on sait tout de suite si on pourra compter sur le "direct overlay", fonction bien pratique qui vous permet de vous passer d'un deuxième écran (style moniteur vidéo) pour visionner les images qui seront lues sur notre 17 pouces. Attention, pour que l'overlay via le bus PCI soit totalement fluide, il nécessite une carte graphique compatible DirectDraw.

Puis il faut lancer l'application "Miro Expert" dont la fonction oh combien importante est de tester le disque dur, de façon à lui faire restituer la meilleure qualité qui soit en fonction de ce qu'il pourra "encaisser"!

Résultat

Le Qantum ultra wide est donné pour un taux de compression de 3,6 pour 1 en 768 par 576 sans le son, 3,9 pour 1 avec un son échantillonné à 44,1 khz, soit la qualité laser, avec un taux de transfert de 6 méga en taux constant. Une fois les paramétrages effectués, on sauve et on ferme. Puis, il faut lancer le programme "capture". Au niveau des possibilités, on peut soit rester "par défaut", ce qui mettra le système en concordance avec les choix sauvegardés auparavant, soit choisir un cadrage spécifique, en 720 par 576, en pixels carrés, en 4/3 ou même en 16/9ème, en monotrame, double trame, etc...

Sachez simplement que comme à l'acoutumée, les tests se sont faits en 768 par 576 en full overscan vidéo double trame.

Tests d'acquisition

Afin de pousser les tests, j'avais demandé une acquisition depuis un magnétoscope Béta pour pouvoir me faire une idée quant à la qualité de l'image restituée. La première expérience a porté sur une séquence de 3 minutes avec un total exact de 4521 images au ratio de 240 ko par image et 30 mo en mode audio. Aucune image n'a été ignorée. Martin Brand, responsable technique chez Miro, préconise l'emploi de Vidéo for Window pour la relecture des fichiers bruts, car Première ne donne pas de bons résultats. A la relecture, l'image restituée est de très bonne qualité.

Mais pourtant, quelques sautes d'images apparaissent çà et là. C'est là qu'intervient un système cache un peu similaire à l'AV Master, sorte de mémoire-tampon où transitent les données, cache réglé à 25 images, soit une seconde de battement.

(A noter que ce système cache existe depuis la version 1.4 des drivers).

Résultat

La relecture ne laissera plus apparaitre qu'un seul drop.

Nous connaissons les problèmes engendrés par les tailles de fichiers et de partitions sous Windows 95 (expliqué en détail dans le test de l'AV Master du numéro 92), mais il était bon de tester cette carte sur une durée d'une quinzaine de minutes de vidéo continue...Des images ont été de nouveau numérisées, cette fois-ci à un taux de 8,6 pour 1 en capture et un son à 44.1 khz.. Manque de bol, la taille de fichier a dépassé ce que peut accepter W95, et il a été impossible de relire cette séquence.

Nous avons réitéré la chose en relançant la capture sur ces mêmes bases, simplement, l'acquisition a été stoppée avant que ne se reproduise le même problème. La relecture donnait une image de type trés bon VHS frôlant le Hi8, même si çà et là on pouvait noter tout logiquement quelques artefacts correspondant au taux de compression assez élevé. Le taux de transfert était de 2,5 mo seconde, et sur les 16212 images, seules 2 ont été ignorées. Pourtant, malgré le système cache activé, il y a eu quatre ou cinq drops pendant la relecture.

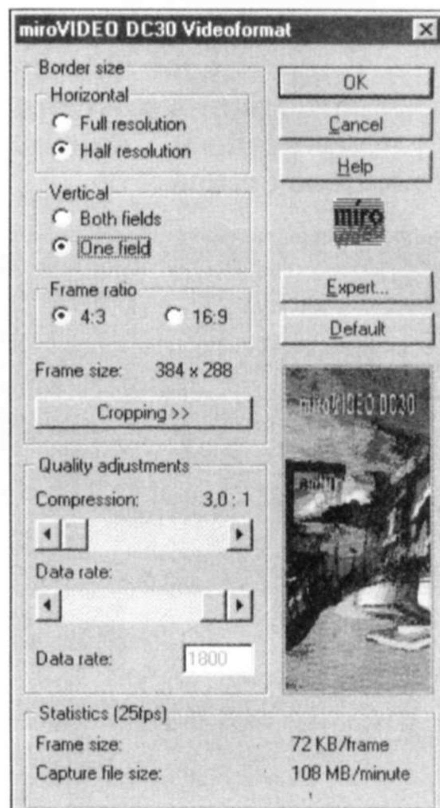
(PS : Miro compte sur un driver NT pour la fin du premier trimestre 1997).

Première est le logiciel de montage choisi par Miro

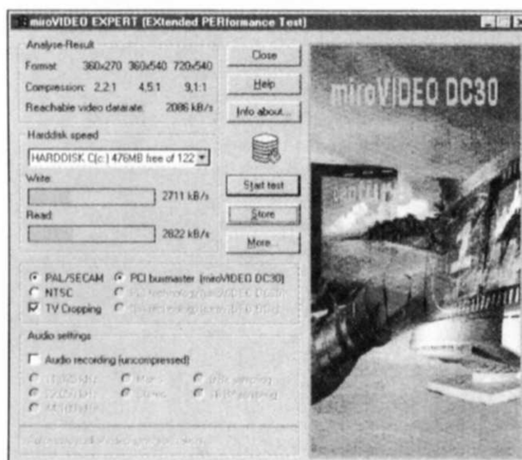
Je ne reviendrai pas en détail sur ce logiciel de trés bonne facture, dont la dernière mouture (4.2) est passée maintenant en 32 bits, ce qui donne un affichage plus rapide au niveau des rendus et des calculs. On retrouve sans surprise la time line avec les pistes A et B, le reste étant composé de pistes d'incrustation sur lesquelles on pourra placer les multiples effets d'un simple click de souris. Mais attention, certaines transitions subissent encore des effets d'escalier malgré les possibilités d'antialiasing. Par contre, un des avantages de ce logiciel est que l'on peut se promener via le curseur qui borde la fenêtre dans toute la séquence sans plus attendre le réaffichage des vignettes qui constituent les images enregistrées formant vos differentes séquences.

Au niveau de la rapidité, un test a été effectué sur une seconde vidéo (25 images) sur laquelle on a placé une transition "effet d'entonnoir": le temps de calcul est d'environ 25 secondes. Un "fondu" demande 17 secondes. Ce qui implique que si vous avez monté un clip vidéo de 3 minutes à raison de pas mal d'effets, vous aurez encore bien le temps de prendre un café durant la compilation du programme, voire même le pousse café qui va avec!

Comme toutes les cartes grand public,un test de la fonction ralenti à hauteur de 75 pour cent donne une image lue en saccade et ne rend pas vraiment l'effet escompté.



Miro Vidéo - Vidéo Format



Miro Vidéo - Expert

Pour conclure

Cette toute nouvelle carte est sortie sur le marché à un prix agressif de 6900F, comparé aux 9000F qu'il vous faudra débourser si vous voulez investir dans l'AV Master de chez Fast. Avec la DC30, Miro a rattrapé son retard au niveau des taux de transfert et de compression vis-a vis de la concurrence, et s'offre le luxe de proposer maintenant un système de mémoire-tampon vidéo équivalent au Média cache de l'AV Master. Malgré ceci, tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il ne restait ces quelques "drops" aléatoires en lecture, sautes d'images qui pourraient bien refroidir les personnes pointilleuses à ce sujet, ce qui peut être bien légitime.

En comparaison, au vu des tests, l'AV Master, même si elle est plus chère, me parait bien plus stable, même si, je le rappelle, ce problème soulevé reste aléatoire et dépendant de la configuration sur laquelle chaque produit a été testé.

Olivier Debats

Video compression (at ca. 6 MB/s)

Resolution	fps	Factor	Image quality
PAL/SECAM, square-shaped pixels			
768 x 576	50/25	up to 3.5:1	full S-Video quality
768 x 288	50/25	up to 2:1	good VHS to S-Video quality
384 x 576	50/25	up to 2:1	good VHS to S-Video quality
384 x 288	50/25	up to 1:1	good VHS quality
NTSC, square-shaped pixels			
640 x 480	60/30	up to 3.5:1	full S-Video quality
640 x 240	60/30	up to 1.6:1	good VHS to S-Video quality
320 x 480	60/30	up to 1.6:1	good VHS to S-Video quality
320 x 240	60/30	up to 1:1	good VHS quality
PAL/SECAM, CCIR 601			
720 x 576	50/25	up to 3.5:1	full S-Video quality
720 x 288	50/25	up to 1.8:1	good VHS to S-Video quality
360 x 576	50/25	up to 1.8:1	good VHS to S-Video quality
360 x 288	50/25	up to 1:1	good VHS quality
NTSC, CCIR 601			
720 x 480	60/30	up to 3.5:1	full S-Video quality
720 x 240	60/30	up to 1.8:1	good VHS to S-Video quality
360 x 480	60/30	up to 1.8:1	good VHS to S-Video quality
360 x 240	60/30	up to 1:1	good VHS quality

Test de deux CD-ROM Aminet par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

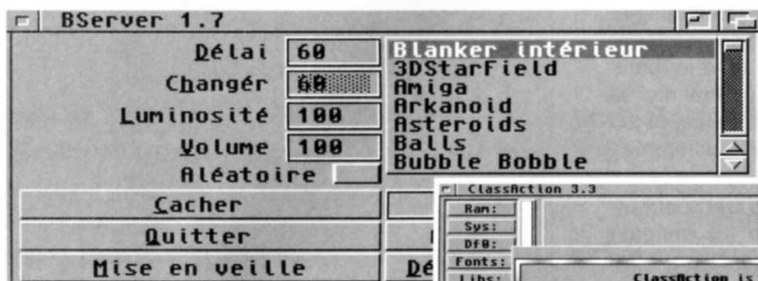
Aminet 15

Voici le dernier CD Aminet de l'année '96. La croissance d'Aminet est extraordinaire! A première vu une large part a été faite aux animations. D'abord quelques écrans...

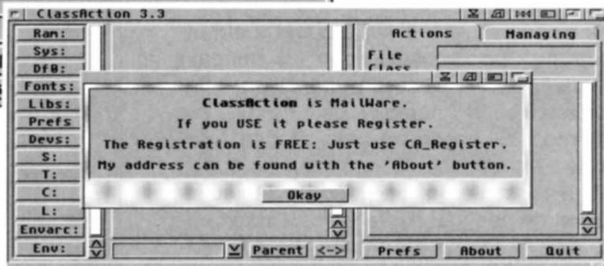
Répartition par catégories

En gros, 470 Mo de nouveautés par rapport à Aminet 14, agrémentés de 250 Mo d'animations au format MPEG et 70 Mo des meilleurs DP composent ce CDRom.

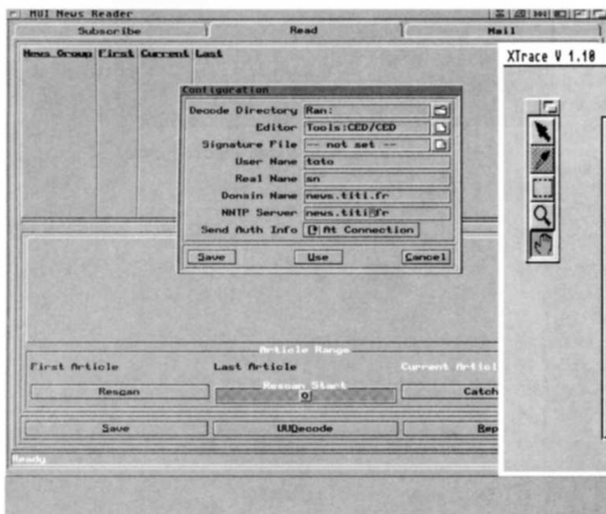
16 Mo / Business	1 Mo / Hardware
48 Mo / Communications	12 Mo / Divers
124 Mo / Démos	79 Mo / Modules de musique
28 Mo / Programmation	14 Mo / Utilitaires de musique
5 Mo / Disques	495 Mo / Images & Animations
30 Mo / Docs	9 Mo / Traitement de textes
43 Mo / Jeux	28 Mo / Utilitaires divers
18 Mo / Graphisme	

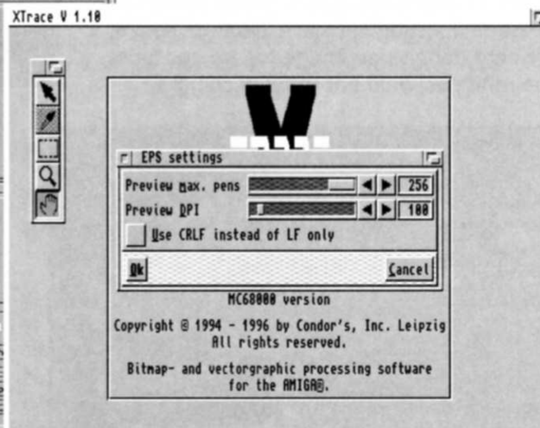


BServer



ClassAction





XTrace

mNews

Où et comment ?

PowerGuide permet de parcourir ce CD thème par thème ou encore d'effectuer des recherches par mot-clés. La décompression des archives est automatique comme pour les modules, les images et les animations.

Un soin particulier a été apporté au classement des animations qui représentent plus de la moitié du volume. Une liste classée par thème ou par résolution, accompagnée d'une brève description de l'animation, permet de naviguer facilement parmi les 229 fichiers. Bien entendu, un player d'animation est pré-installé afin de rendre encore plus simple leur visualisation.

Encore un beau voyage

Du sérieux :

L'organiseur Every Day Organizer 2.1 et le système d'aide à la décision Istar 1.03, composent l'essentiel de la catégorie. Les utilisateurs de PageStream y trouveront les patches pour passer en version 3.2 bêta 8. Les matheux vont se jeter sur Laplace 0.7 et MathX 0.6.

Des rencontres :

Si vous avez toujours rêvé de monter une BBS, DayDreamBBS 1.25 est fait pour vous. Pour communiquer au sens large du terme, on trouve aussi l'excellent Thor 2.3. Pour l'Internet, les best-sellers sont là : Yam 1.32 (mail), Grn 2.1 (news), mNews1.0b (news), AmFTP 1.53 (ftp), AmIRC 1.1 (irc), Miami 1.1a (tcp/ip), Voyager 1.0 (web), AWeb 1.2 (web) et WebDesign 1.3 (html).

Du rêve :

Pour planer devant l'écran, de superbes démos issues de la Summer Party 96 ou encore l'incontournable Severed de l'Abduction 96 et les super-productions de l'Assembly 96 se trouvent sur le CD.

De l'aventure :

Les programmeurs vont pouvoir découvrir le basic ACE 2.4 ou encore Perl 5, décortiquer des sources en C, E, Asm et Amos. Le pack MUI 3.6 pour les adeptes y est aussi gravé.

De l'humanitaire :

Si votre système manque de tonus, installez-lui SysPic 4.0 et Startup-Selector 1.05 pour le boot, BServer 1.17 pour les pauses, dopez le avec MCP 1.21 ou MCX 2.57, donnez-lui bonne mine avec NewIcon 3.0 et MagicColors 1.0, ou encore MUI3.6. Après cette cure, vérifiez sa santé avec SysSpeed 1.5.

Du fun :

La misérable poignée de jeux ne vaut pas la peine de gâcher le précieux papier de votre A-News.

Du visuel :

Rien de révolutionnaire du côté graphisme, rien que du déjà vu : player MPEG, QT, AVI (pour CyberGfx), PhotoAlbum 2.1, exception faite de XTrace un utilitaire de vectorisation d'images bitmap.

De la musique :

En vrac, Symphonie 2.4 pour traiter vos samples, ProTracker 3.61 pour composer, une banque d'échantillons à la norme General Midi, Delitracker 2.27 pour vos oreilles.

De l'exotisme :

La version démo de PC-Task 3.1, ShapeShifter 3.5 pour vous prendre pour une pomme et les émulateurs Oric, Amstrad et C64 vont émuler pour vous.

Pour cette parution (désormais mensuelle M. Animet !??), pas de cadeau bonus. On est décidément trop bien habitué. Il vous restera néanmoins 188 modules à écouter en regardant les animations.

Conclusion

Le format des animations impose une machine dotée d'un processeur puissant pour une visualisation digne d'un Amiga. Visualiser un fichier MPEG sur un A1200 de base, sans FAST, est illusoire. Bien sûr, il n'y a pas que les animations... Offrez-vous ce CD pour vous faire plaisir !

Ce CD Rom est en vente chez la plupart des revendeurs Amiga ...

Aminet 16

L'icône d'Aminet seizième du nom vient d'apparaître sur mon Workbench. Seulement un mois s'est écoulé depuis la sortie du n°15. Que nous réserve la dernière compilation de Stefan Ossowski ?

StarAm

Répartition par catégories

Depuis Aminet 15, pas moins de 600 Mo de nouveautés ont fait leur apparition sur Aminet. Vous les retrouvez sur ce CDRom qui affiche près d'1Go décompressé de données.

21 Mo / Business	1 Mo / Hardware
43 Mo / Communications	9 Mo / Divers
37 Mo / Démos	367 Mo / Modules de musique
34 Mo / Programmation	7 Mo / Utilitaires de musique
1 Mo / Disques	279 Mo / Images & Animations
21 Mo / Docs	9 Mo / Traitement de textes
46 Mo / Jeux	23 Mo / Utilitaires divers
18 Mo / Graphisme	



Amoeba

X-Files

Tradition oblige

PowerGuide a été définitivement adopté pour lire les index et accéder au contenu du CD depuis le Workbench. Il permet la recherche par mot clé des utilitaires dont vous avez besoin. La décompression des archives est automatiquement dirigée dans RAM: et il ne reste plus qu'à installer le logiciel avant de consommer.

Un index général est présent ainsi qu'un accès direct aux modules, images, modules de musique et démos. Les nouveautés sont accessibles par un index spécial trié par âge, catégorie ou nom.

Travailler avec son Amiga

Dans le répertoire business, on trouve le tableur StarAm Plan qui propose toutes les fonctions classiques d'un tableur et même les graphiques. Côté base de données on trouve EasyVideo, MusicManIII, PhoneBase, soit tout pour la maison et sa gestion avec MUIBanque 1.0.

Ne restez pas seuls

Du côté des communication, il y a de quoi faire : AmiTCP4.0 et Miami 1.1a (TCP/IP pour Internet), AmFTP1.65 (pour télécharger), YAM1.32 (courrier électronique), mNews1.0b (news) Thor2.3 (bonne à tout faire), MWM2.0 (pour créer vos pages HTML), Citadel et DayDream (BBS). Il ne manque qu'un Browser et vous aurez le kit d'accès Internet complet.

Mettez vos week-ends à profit

Les programmeurs trouveront certainement leur bonheur parmi les DP suivants : MUI3.6 pour développeurs, le compilateur C/C++ GCC 2.7, MESA1.5 la library de fonctions 3D basée sur OpenGL et comme d'habitude tout un tas de sources dans plein de langages divers et variés.

Faites tourner

Pour vos disques en tout genre M.Ossowski a réuni pour vous DiskSalv11.32 (réparation et récupération de fichiers effacés), AmiCDFS2.37 (pilote de CDRom), ZipMount et ZipTools (gestion des lecteurs Zip IOmega et Jaz) et OptyPlayer16 (pour jouez des CD audio).

Pour les gosses

Vous n'avez pas craqué pour une PlaySaturn3D à Noël ? Tant mieux car le répertoire des jeux contient quelques perles : la pré-version de SlipStream un clône de WipeOut tout en 3D, Amoeba un space invaders archaïque à souhait, un Tétris à 6 joueurs, des adaptations de Tron, SheepShooter un jeu de tir aux .. moutons (!) et divers autres petits jeux.

Animation et Graphisme

Jouez vos animations mpeg avec Xanim8, aMiPeg0.6 ou encore mpeg_play. Pour les cartes graphiques on retiendra CyberAnim, CyberShow7.6 et CyberAVI1.1. AGA_Morph plaira aux fans de Terminator, et AmiFig2.3 aux architectes. Les catalogueurs Collector2.0, PhotoAlbum2.3 et PicView2 vous permettront de classer vos dernières photos de vacances au ski fraîchement sorties du scanner. D'ailleurs la version 2.6 du pilote de scanner Microtek/Mustek fait partie du lot.

Les voisins

ShapeShifter3.6 comblera les amateurs de pommes, AmigaVGB vous permettra de jouer aux jeux de la GameBoy, et QDos émulera le vieux QL de Sinclair.

Musique !

Le player de module HippoPlayer, le joueur de son universel Play16 1.6, les compositeurs DigiBooster1.61 et Protracker3.61 représentent l'essentiel du chapitre utilitaires musicaux.

Le meilleur pour la fin

Certains des utilitaires de ce CDRom pourraient justifier à eux seuls la douloureuse dépense. Voyez vous même : le superbe MUI3.6, StartMenu2.0 (barre de tâches), MCP1.21 (méga-commodity), MagicMenu1.29 (améliore les menus déroulants), SystemPrefs 3.7 (pour régler votre CPU) pour les best-sellers. Pour l'archivage de vos données : LZX1.21, UnZip5.12, BinHex3.72 et GNUTar1.3. Les patches systèmes comme FastIPrefs40.28 (remplace IPrefs), CopperDemon (dégradé de couleurs sur le Workbench), SerialPrefs (remplace les préférences d'origine), VMM3.3 (mémoire virtuelle) et les datatypes ZXSpectrum, Picture43, ZGif39.18, PNG43.2, SVG43.1 et Targa43 complètent le lot.

Des dizaines de commodities et d'autre utilitaires (antivirus, éditeurs, blankers et horloges ...) achèvent de remplir un tiroir utilitaire honnête avec le client.

Son et lumière

Comme toujours, un CD Aminet contient des démos, des modules, des animations et des images à foison : on y trouve par exemple la démo Traffic de la la Assembly96 party. Les modules occupent une place de choix sur ce CDRom : 1800 modules sur 350 Mo ! Des heures d'écoute et de tri en perspective. L'écoute des modules est simplifiée par la présence de Delitracker, il vous suffit de cliquer sur le module pour l'entendre. Une liste des modules avec des notes permet de trouver rapidement les meilleurs morceaux de chaque catégorie. Il reste une cinquantaine d'animations et approximativement 200 images à admirer.

Il n'y a toujours pas de cadeau bonus sur ce CDRom malgré tout fort bien achalandé. Espérons que le rythme d'un CDRom par mois pourra être soutenu encore de longues années.

Conclusion

Les amateurs de modules sauteront sur l'occasion pour accroître leur collection. Les autres ne risquent pas grand chose à acheter ce CD peu couteux, mais juste dans la moyenne de la série Aminet.

Ce CD Rom est en vente chez la plupart des revendeurs Amiga ...

Brrr.... De quoi vous réchauffer

Domaine Public par Stéphane Nicole

snicole@elan.fr

Ca y est l'hiver est bien là, on regretterait presque de ne pas avoir de Pentioum sous le bureau pour nous réchauffer les doigts de pieds! Voici les dernières merveilles du DP Amiga, bientôt disponibles sur CDRom comme d'habitude.
MagicMenu le DP du mois

Nouvelles versions du mois

Andreas Kleiner nous gratifie de nouvelles versions 43.8 de ses trois DataTypes JPEG, GIF et PNG, qui feront bien plaisir aux surfers de Web et à leur browser. Des améliorations, des bugs en moins et des programmes de préférences s'ajoutent aux packages.
L'**ApplSizer** de Gérard Cornu est disponible en version 0.77.
MagicWebMaker testé dans notre rubrique DP de Septembre s'améliore avec la version 2.10.
Le très grand **ShapeShifter** corrige ses bugs audio de la version 3.6 et permet dorénavant l'utilisation des lecteurs **Catweasel** dans sa toute nouvelle version 3.7.
Marcel Beck n'a pas pris de vacances cette année ... **Yam 1.3.4** est sorti et propose la gestion des textes en couleurs et quelques bugs gênantes en moins.
Le benchmark **SysSpeed** version 2.0 permet un nombre illimité de programmes de test externes. Plus compact et plus optimisé, il est aussi localisé.

Comment se procurer ces DP ?

● **Internet.** Joignez le sunsite.cnam.fr ou le ftp.grolier.fr en France pour un accès rapide à Aminet.
● **CD-ROM.** Tous les programmes testés dans cette rubrique seront inclus dans le prochain CD Aminet. Le CDRom Aminet 16 est déjà disponible pour moins de 90F!
● **BBS.** Si vous possédez un modem vous trouverez, dès la sortie du journal, tous les logiciels testés sur le BBS parisien GFX BBS, téléphone 01 48 26 75 89. On y trouve egalement l'index ANews avec recherche par mot clef ou par thème.

Rattrapage

Vous utilisez un DP qui nous a échappé ? Vous avez découvert une petite merveille de Shareware dont vous voulez faire profiter les copains? Envoyez-moi le nom du DP, le moyen de le trouver et une brève description. Vos commentaires sur la rubrique DP sont aussi les bienvenus. Vous pouvez me contacter par EMail à l'adresse suivante : snicole@elan.fr

UN EDITEUR MULTI-FORMAT ... RAFFINE !

Amis 1.0

Amis, pour Amiga Integrated System, est un éditeur multi-formats capable d'éditer des fichiers textes, ANSI, Amigaguide, HTML, PageStream et sources C. Pouvant être utilisé comme simple éditeur de texte, Amis possède aussi une multitude de petits raffinements qui le rendent très pratique.
Quatre barres d'outils sont disponibles : la Toolbar qui propose les raccourcis classiques de chargement, sauvegarde, fermeture de fichier (configurable à souhait), la Viewbar dans laquelle on trouve les fonctions spécifiques à l'éditeur activé (les boutons hypertextes pour un fichier AmigaGuide par exemple), la Statusbar qui montre la position du curseur et différents indicateurs et la Codebar qui affiche la ligne en cours d'édition et ses caractéristiques non visibles dans le texte (commandes AmigaGuide ou code ASCII par exemple).
Toutes les fonctions de copier, coller, recherche sont accessibles par menu et raccourcis clavier. Une fenêtre d'Undo montre toutes les modifications qui ont été faites sur le texte et permet de revenir en arrière. La gestion des macros est très bien réalisée et permet l'enregistrement direct et l'appel à 70 commandes (qui sont aussi des commandes ARexx).
Amis peut servir d'environnemnt de programmation car il est possible de regrouper plusieurs fichiers ensemble dans le cadre d'un projet. De plus, un menu de compilation, debug et exécution est paramétrable pour utiliser votre compilateur favori.

+ Aspect pratique. Macros et programmation.
- Pas de WYSIWYG pour le HTML.
Auteur: Willem Mestrom
ShareWare: 25 DM
Configuration requise: OS3.0+
Où: text/edit/Amis.lha

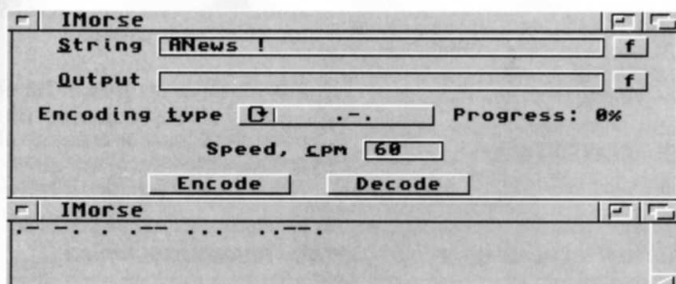


... _._. __ ._. .._ ___ _ _._ .__

IMorse 1.41

Voici un programme original destiné à traduire un texte en bon vieux morse. Vous lui donnez un texte saisi au clavier ou provenant d'un fichier texte et IMorse vous restitue la conversion en . et en -, ou bien vous le joue live dans les oreilles!
Un réglage du nombre de caractères joué par minute est disponible pour parfaire votre entraînement.

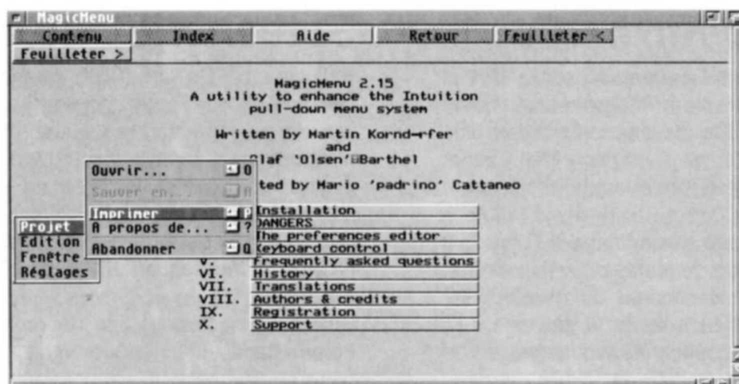
+ Option sonore amusante.
- Pas de fonction d'apprentissage.
Auteur : Frederik Soderberg
FreeWare : ..-. .-. . .-- .- .-. .
Configuration requise : OS2.04+
Où : util/wb/IMorse.lha



LE DP DU MOIS

MagicMenu 2.15

MagicMenu fait partie de la famille des patches qui améliorent notablement le Workbench. Ici, c'est la gestion des menus qui est entièrement revue pour notre plus grand confort.
Au choix, vous pourrez paramétrer MagicMenu pour rendre vos menus persistants une fois déroulés, les ouvrir à l'endroit où se trouve la souris et pas seulement sur la barre de titre de l'écran. Les couleurs, l'aspect 3D et les images des gadgets sont également relookés. Il vous sera maintenant possible de dérouler et de vous promener dans les menus au clavier, avec les touches de déplacement du curseur. Une fois sur le bon menu, il vous suffit d'appuyer sur Entrée pour valider votre choix ou sur Esc pour fermer les menus.
MagicMenu sait aussi faire profiter tous les écrans de ces nouvelles caractéristiques et pas seulement le Workbench. Toutefois, si un des vieux programmes que vous utilisez encore ne cohabite pas bien avec MagicMenu, il vous suffit d'appuyer sur CTRL ou ALT avant de dérouler les menus pour l'éclipser le temps d'une sélection.



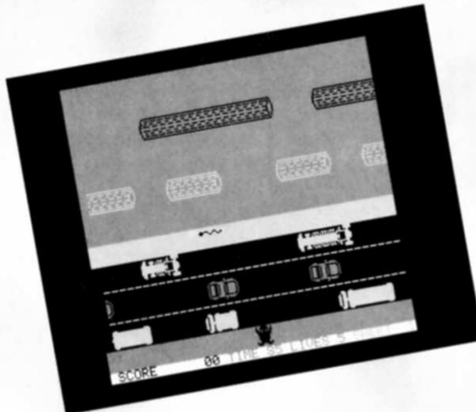
+ Commodity. Pratique et très beau.
- Manque de stabilité avec certains programmes.

Auteur: Martin Kordorfer et Olaf Bartel
ShareWare: donnez ce que vous voulez
Configuration requise: OS2.04+
Où: util/wb/MagicMenu2_15.lha

SORTEZ VOS MOUCHOIRS

Amoric 1.5

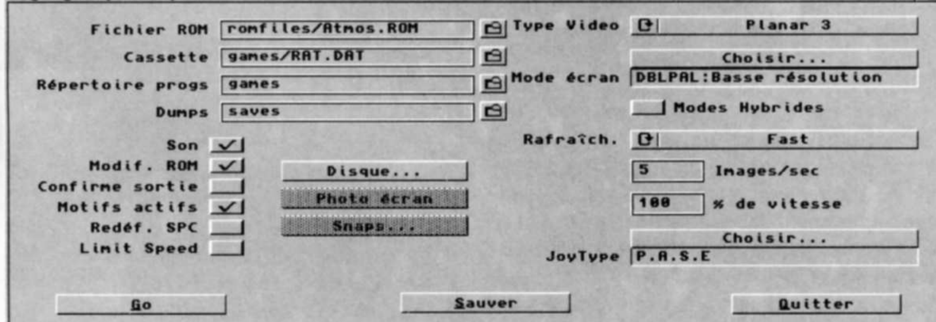
A l'heure des ordinateurs, occupés 90% du temps à lire des CD-ROMs d'animations précalculées, il est bon de revenir aux choses simples mais attachantes. Si comme moi votre premier ordinateur fut un Oric Atmos, préparez vos mouchoirs pour les larmes nostalgiques qui vont couler de vos petits yeux attendris.
Amoric est écrit en Assembleur et permet l'émulation du célèbre processeur 6502, coeur des Oric 1 et Atmos. L'émulation graphique permet l'utilisation des modes texte et haute résolution (haute à l'époque) et l'émulation hardware autorise les joysticks et le clavier. Les petits plus sont la sauvegarde des programmes sur disque dur (fini les cassettes interminables) et les snapshots d'écrans. L'émulation du son n'est pas encore au point mais fonctionne.
L'import de programmes depuis vos vieilles cassettes pourra se faire par numérisation audio de l'horrible crépitement issu du magnétophone. Pas de panique, la plupart des jeux de l'Oric ont été récupérés et sont disponibles sur Internet.
Il vous faudra une bonne machine et de la FAST Ram pour une émulation rapide. Le réglage des préférences permet d'adapter le programme aux performances de votre processeur et de votre système d'affichage : vitesse et type de rafraîchissement de l'affichage, mode d'écran Amiga.



La touche Help permet à tout instant de faire apparaître un menu d'où vous pourrez reconfigurer l'émulateur, charger un jeu, couper le son etc... Les ROM sont fournies ainsi que 5 jeux dont Hopper, un chouette clone de Frogger. Snif...

+ Nostalgie quand tu nous tiens. Ca marche.
- Pas de lecture directe des disquettes Oric.

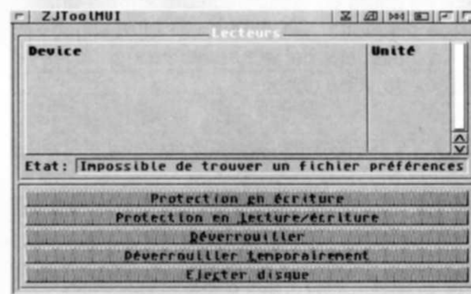
Auteur: Jean François Fabre
GiftWare: envoyez ce que vous voulez.
Configuration requise: OS2.0 +
Où: misc/emu/AmoricV1_5.lha



A FOND LES LECTEURS ZIP...

ZJTools 1.0

Le succès des unités de stockage IOmega **Zip** et **Jaz** ne vous aura sans doute pas échappé si vous fréquentez les magasins d'informatique grand public et les grandes surfaces. Pour un prix raisonnable (environ 1000 Fr), vous disposez d'un lecteur de cartouches d'une capacité de 100 Mo transportable et plug 'n play (sur Amiga bien sûr ...). En tant que périphérique SCSI, pas besoin de driver sauf pour profiter des caractéristiques particulières de cette unité.
ZJTools vous permet au travers d'une interface MUI, ou par commandes CLI, d'exploiter au mieux votre lecteur. Le package contient une AppIcon d'éjection des cartouches, un requester automatique pour entrer le mot de passe lors de l'insertion d'une cartouche protégée, des commandes de protection/déprotection, de formattage bas niveau et le réglage du délai de mise en veille automatique.



+ Reproduit les commandes offertes aux possesseurs de PC et Mac avec le lecteur.
- RAS.

Auteur: Oliver Hitz
FreeWare: plus d'excuse pour ne pas faire de backup.
Configuration requise: OS2.04 +, IOmega Zip ou Jaz SCSI, MUI.
Où: disk/misc/ZJTool10.lha

GERER LE GIF

GIF-ToolKit 1.4.1

Cette boîte à outils permet la visualisation et la création de fichiers images et animation au format GIF 89a, devenu le format le plus répandu sur Internet. L'interface MUI permet de choisir entre le mode image simple et le mode animation.
Après chargement d'une image IFF (ou tout autre format dont le datatype est présent), plusieurs caractéristiques du format GIF peuvent être réglées avant la sauvegarde : commentaires, couleur transparente, entrelacement et couleur du fond.
Pour une animation, il faudra d'abord charger une animation IFF qui sera décomposée automatiquement en séquence d'images. Il est à ce stade possible d'ajouter, de copier ou d'enlever des images de la liste. Ensuite, les paramètres de l'animation GIF à générer doivent être saisis: taille, optimisation mémoire, transparence, entrelacement, durée d'apparition des images. Il est bien entendu possible de faire jouer l'animation.
Cet utilitaire sera vite indispensable à tout créateur de pages Web. La version non enregistrée ne permet pas de sauver le résultat de votre travail.

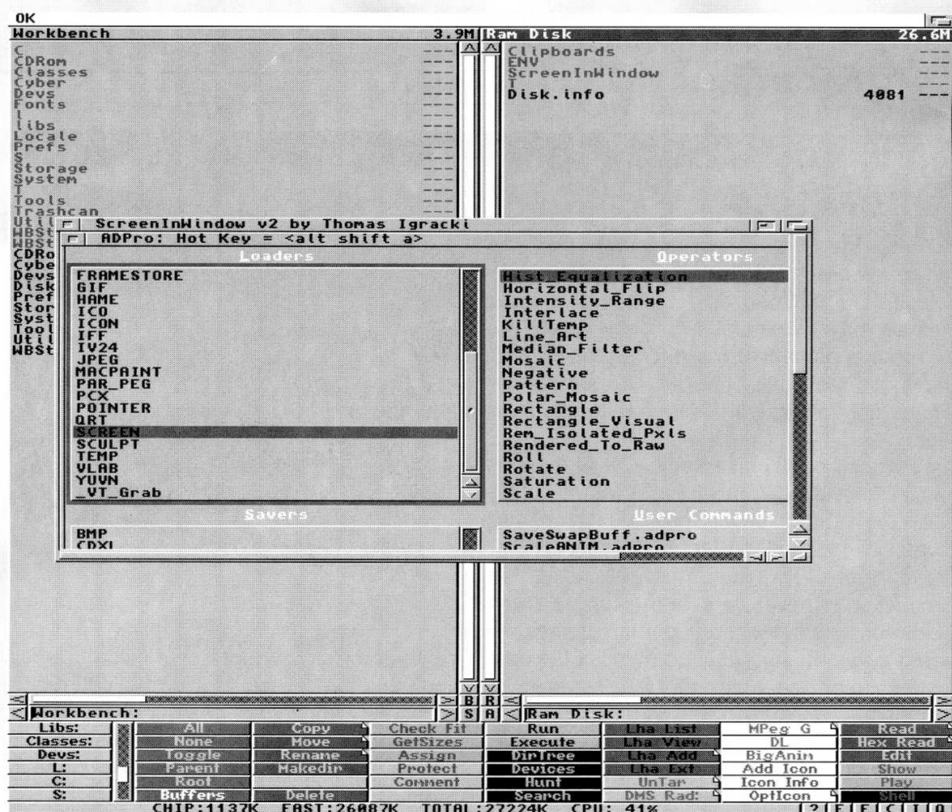
+ Routines dédiées CyberGraphX. Interface conviviale.
- Pas de sauvegardes IFF. Pas de traitement des couleurs.
Auteur : Stefan Schupfer
ShareWare : 35 DM
Configuration requise : MUI 3.6
Où : gfx/edit/GIFToolkit141.lha

DES ECRANS DANS DES FENETRES !

ScreenInWindow 2.0

Hallucinant ! Ce DP (SIW) permet d'ouvrir une fenêtre sur l'écran de votre choix dans laquelle vous pourrez faire apparaître n'importe quel écran public ouvert. Il permet ainsi de contrôler et de piloter un logiciel depuis l'écran d'un autre. Par exemple, l'illustration vous montre l'écran de DirectoryOpus dans lequel SIW reproduit celui d'ADPro.
SIW ne se contente pas de reproduire un écran dans une fenêtre mais donne le contrôle sur celui-ci via une émulation qui s'étend aux gadgets et au clavier.
Un exemple d'utilisation pourait être le suivant : vous êtes en train de lire votre courrier électronique et vous souhaitez contrôler l'écran de téléchargement sans changer d'écran. Ouvrez juste une fenêtre SIW dans un coin et le tour est joué !
La fenêtre SIW est redimensionnable et perme de scroller sur tout l'écran de manière très sim ple avec les sliders ou bien en cliquant directe ment sur la reproduction de l'écran. Le contrôl à distance permet de cliquer sur les gadgets e même d'utiliser les zones de saisie. Il ne man que plus que la gestion des menus déroulant et l'émulation sera complète.

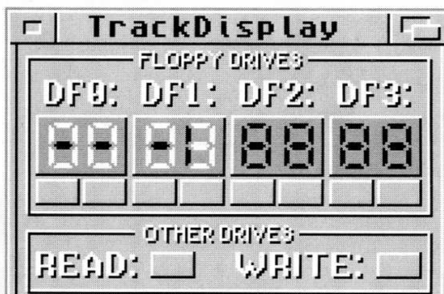
+ Très beau scrolling.
- Pas (encore) de contrôle à distance des menus.
Auteur: Thomas Igraki
ShareWare: 15 $ ou 20 DM.
Configuration requise: NC
Où: util/misc/SIW2.lha



AFFICHER VOS LECTEURS

TrackDisplay 1.4

Voici encore un petit gadget rigolo qui n'aura d'intérêt que pour votre curiosité. TrackDisplay ouvre une petite fenêtre dans laquelle on peut lire en temps réel le numéro de la piste en cours de lecture/écriture sur les unités de disquette. On peut aussi faire clignoter un indicateur de lecture/écriture pour les devices de votre choix.

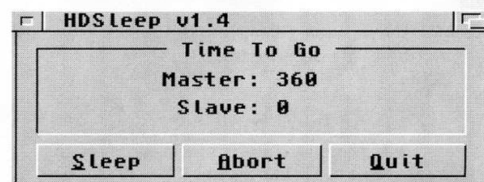


+ Affichage de type LCD.
- Ne gère pas les CDRom.
Auteur : Piotr Pawlow
FreeWare : ...
Configuration requise : NC
Où : disk/misc/TrackDisp.lha

FAITES DORMIR VOS DISQUES DURS

HDSleep 1.4

Vous trouvez votre Amiga bruyant ? Pas de problème avec HDSleep, qui va stopper le moteur de votre disque dur après un délai d'inactivité que vous lui indiquerez, ou immédiatement si vous le souhaitez.
HDSleep est une commodity dont vous pouvez régler la séquence de touches de déclenchement ainsi que les paramètres suivants : délai avant extinction du disque maître en secondes, délai avant extinction du disque esclave, apparition d'une fenêtre de confirmation avant extinction et création d'une trace dans un fichier.
Vous allez pouvoir ainsi laisser votre Amiga travailler toute la nuit et dormir à côté.



+ Sources en C fournies.
- Problème avec les partitions AFS et PFS. Ne fonctionne pas sur A600.
Auteur : Tomasz Muszynski
FreeWare : que d'économies.
Configuration requise : NC
Où : disk/misc/HDSleep.lha

Qu'est-ce que le packet radio?

OMigaïste au rapport

Amigaïstes et OMigaïstes de tous poils, bonjour. Il faut un volontaire et bien me voici, je prends la plume aujourd'hui pour vous parler d'Amiga et de radioamateurisme qui, contrairement à ce que certains pourraient penser, se marient très bien. Vu qu'il est impossible de traiter de toutes les applications radioamateurs sur Amiga en un seul article, c'est de packet-radio dont je vais vous parler.

Pour les novices

On pourrait définir le packet-radio comme une sorte de réseau internet mais à petite échelle, non pas par son ampleur puisque c'est un réseau mondial mais par la taille des fichiers qui y circulent. En effet, le transfert ne se fait qu'à une vitesse de 300, 1200 ou 9600 baups donc rien à voir avec les 14,4 ou 28,8 Kilo baups pour Internet.

Ce réseau est utilisé par les radioamateurs pour communiquer entre eux. Cela permet de s'échanger des messages (fichier texte) ou des fichiers binaires. On peut également se connecter à des BBS pour charger ce qui nous intéresse.

Pour simplifier les choses, disons que la transmission des données se fait un peu comme sur un port série, les bits circulent les uns derrière les autres et les niveaux logiques 0 et 1 sont convertis en tonalités:1200 Hertzs pour le 0 et 2200 Hertzs pour le 1. La station réceptrice quant à elle effectue l'opération inverse et convertit les tonalités en signaux logiques. Ces conversions sont réalisées à l'aide de modems (modulateur/-démodulateur) qui sont beaucoup moins rapides que ceux que l'on trouve dans le commerce pour se connecter sur internet.

L'existence de ce mode de trafic est certainement l'une des principales explications au fait qu'il n'y a quasiment pas d'articles concernant la radio dans les revues Amiga car il est utilisé par beaucoup de radioamateurs Amigaïstes, mais de là à dire qu'aucun radioamateur n'utilise l'Amiga, il y a un grand pas.

Comme sur internet, chaque radioamateur possède une adresse où l'on peut lui laisser des messages, par exemple la mienne est:

F5BTX @ F6KVE.FCAL.FRA.EU

Elle se décompose de la manière suivante:

F5BTX est mon indicatif,

F6KVE est l'indicatif de mon BBS habituel,

FCAL signifie que le BBS se trouve dans la région Champagne-Alsace-Lorraine,

FRA indique qu'il se trouve en France et

EU signifie qu'il se trouve en Europe.

Et l'Amiga dans tout ça?

Pour pratiquer la packet-radio avec un Amiga, le logiciel de référence est certainement Amicom. Ce logiciel est freeware et nous vient d'un radioamateur allemand dont l'indicatif est DL3MGQ. La dernière version est la 2.2 et elle est disponible dans les CD Aminet. La configuration minimum requise par Amicom est un Kickstart version 1.2, un WorkBench version 1.3, 512Ko de RAM et un lecteur de disquettes, mais 1Mo de RAM et un disque dur sont recommandés pour une utilisation optimale.

Amicom

Ce logiciel gère jusqu'à 6 voies, c'est à dire que vous pouvez connecter simultanément 6 stations différentes. Il fonctionne avec un modem de type Baycom ou un TNC avec une EPROM HOST ou KISS. La différence entre un modem et un TNC (Terminal Node Controler) se situe dans le fait qu'un modem n'effectue que la conversion des signaux. Le protocole de transfert (protocole AX25 pour le packet-radio) est alors géré par l'ordinateur alors que le TNC, lui, est quasiment autonome puisqu'il contient un micro-processeur, une EPROM contenant le programme de fonctionnement et de la RAM. Dans ce cas, l'ordinateur est utilisé comme terminal (écran et clavier) ce qui ne prend que peu de temps machine.

Amicom est un logiciel assez convivial, qui offre la possibilité de transférer des fichiers texte, binaire ou 7plus. Le 7plus est un principe qui permet de convertir un fichier binaire en plusieurs fichiers texte (qui n'ont aucun sens bien sûr) car certains BBS ne permettent pas d'échanger directement des fichiers binaires. Ainsi, la station réceptrice n'a plus qu'à faire l'opération inverse, c'est à dire reconstituer le fichier binaire de départ à partir des fichiers texte. Amicom se charge de sauvegarder automatiquement les fichiers 7plus par la reconnaissance de la ligne de départ et de la ligne de fin.

L'écran d'Amicom se décompose en trois parties: sur la partie supérieure se trouve la fenêtre d'entrée dans laquelle s'inscrivent toutes les lignes que vous tapez au clavier. Au centre, la fenêtre de sortie dans laquelle s'affichent les lignes qui vous sont destinées, et, en bas, se trouve le moniteur où défilent toutes les trames qui passent sur l'air et où est indiqué l'indicatif des stations entendues.

Le programme génère automatiquement un carnet de trafic sous forme de fichier texte dans lequel sont inscrits la date et l'heure de début et de fin de la connexion, la voie utilisée et l'indicatif de la station connectée. Alors, n'oubliez-pas de remettre les pendules à l'heure si vous ne possédez pas d'horloge (merci Commodore).

J'espère que cet article vous aura donné envie de pratiquer le packet-radio si ce n'est pas encore fait. En ce qui concerne l'utilisation des fréquences radioamateurs et l'obtention d'une licence je vous renvoie à l'article écrit par François-Xavier Peyrin paru dans le numéro 82 de septembre 1995 à la page 34. ■

```
AmiCom 2.2  [17.11.1996 10:23]
 1:F6KVE-8    2:discon     3:discon
[ amiga
[ tous
[ amiga 70-200
 1 B:F6KVE-8   BBS La Sotière       B0  N0  U0  T0  Info transf.  2AB
  92 OZ1DTI 09.11.96 09:32    6493  Recent uploads to sunsite.auc.dk 1/2
  93 OZ1DTI 09.11.96 10:46   10119  Recent uploads to sunsite.auc.dk 2/2
  94 DL9AQ  13.11.96 00:26     895  PC - FILES.PRN Drucken !
  95 OZ1DTI 13.11.96 07:16   13209  Recent uploads to sunsite.auc.dk
  96 DL3HX  13.11.96 20:11     393  A4000 - Speicherplätze frei ?!
  97 2E1BVX 14.11.96 10:25     320  software
  98 DC3KM  15.11.96 21:03     553  SCSIBench.lzx Info
  99 DC3KM  15.11.96 21:52    9925  SCSIBenc.p01/11
 100 DC3KM  15.11.96 21:55    9855  SCSIBenc.p02/11
 101 DC3KM  15.11.96 22:20    9855  SCSIBenc.p03/11
 102 DC3KM  15.11.96 22:23    9855  SCSIBenc.p04/11
 103 DC3KM  15.11.96 22:27    9855  SCSIBenc.p05/11
 104 DC3KM  15.11.96 22:30    9855  SCSIBenc.p06/11
 105 DC3KM  15.11.96 22:38    9855  SCSIBenc.p07/11
 106 DC3KM  15.11.96 22:43    9855  SCSIBenc.p08/11
 107 OZ1DTI 16.11.96 15:21   10044  Recent uploads to sunsite.auc.dk
 108 DL3MGQ 16.11.96 19:15    1543  AC23REV1.INF Info-File
Help Dir Read Erase Check REPly Send Quit Alter
(AMIGA) F5BTX de F6KVE >
MH:F6KVE
fm F6KVE to F5BTX ctl RR4+ [DAMA]
fm F5BTX to F6KVE ctl RR1-
fm F6KVE to F1UQR ctl RR1+ [DAMA]
fm F6KVE to F1UQR ctl RR2+ [DAMA]
```

FRED, le mal aimé...

Un cousin par alliance

Si l'on devait citer un des logiciels phare sur Amiga, je pense que la palme reviendrait sans conteste à ADPro, tant ce programme a marqué son époque dans notre communauté. Certes, celui-ci semble irrémédiablement bloqué à la version 2,5 qui nous a tous enchantés, mais il était livré avec un package de qualité dont on n'a pas toujours su tiré profit. Je voudrais aujourd'hui vous parler de son neveu Fred, souvent mal compris et par trop sous estimé...

Les présentations d'usage

Certes, au lancement, on ne peut pas dire que l'interface de Fred soit tellement engageante et on a plutôt envie de quitter le programme dès son lancement. L'écran est vide ; seule la mention FRED apparaît en haut à gauche. A l'usage, vous vous rendrez rapidement compte que ce logiciel peut bien vite devenir le compagnon de route idéal de logiciels de traitement d'images ou de 3D. Grâce à ARexx, celui-ci permet une multitude d'opérations sur vos images préférées. Il n'est nul besoin de maîtriser ce langage de programmation mais il ne fait aucun doute que les experts d'Arexx décupleront la puissance de Fred en créant leurs propres scripts.

Quelques recommandations

Fred utilisant ADPro pour effectuer ses opérations, il est évident qu'il est nécesssaire de disposer d'un minimum de 12 MO de RAM pour le bon fonctionnement de l'ensemble et d'une machine accélérée. Je voudrais vous faire éviter quelques erreurs effectuées à mes débuts et qui m'ont fait perdre pas mal de temps. Il est indispensable de régler l'écran d'ADPro de la façon suivante: choisir soit "Window on Fred" ou "Window on Workbench". Les autres modes d'écrans ne vous permettront pas une parfaite utilisation de Fred, principalement quand vous voudrez réaliser des "stamps" ou timbres de vos images. Ne vous encombrez pas l'esprit dans l'immédiat avec ceci, nous y reviendrons un peu plus tard. Il est par contre une chose qu'il faut garder à l'esprit, c'est que ce programme travaille toujours avec des séquences de une ou plusieurs images ; une notion très importante comme vous allez le constater dès à présent.

Fred en pratique

Dans un premier temps, vous devez lancer Fred puis ADPro.

Aujourd'hui, nous allons créer deux séquences à partir de deux images et allons demander à nos duettistes de créer une transition entre ces deux séquences afin d'obtenir une troisième séquence.

Nous allons créer ce que l'on appelle en vidéo un fondu à l'ouverture, en partant d'une image totalement noire et une autre de votre choix de la même dimension. Personnellement, pour cet exercice, j'ai utilisé deux images 24 bits. Mais je vous laisse le choix des armes.

Dans Fred, nous allons créer une première séquence :

"Project/New".

Une fenêtre apparaît nommée :

"Untitled0.seq.

Ensuite insérons notre image noire :

"Edit/inser/Image".

Nous allons donner une représentation graphique à notre séquence en créant une petite icône de notre image.

Vous devez la sélectionner en cliquant dessus puis effectuer

"Animation/Make Stamp" (ou touche Amiga de droite plus M).

A ce stade, rien de bien impressionnant: noir c'est noir.

Nous allons la sauver afin également de lui donner un nom:

"Project/Save as" en *séquence1.seq* dans le répertoire séquence d'ADPro. Ne pas oublier l'extension ".seq", sans quoi Fred n'y retrouverait pas ses petits.

Ensuite, nous créons une deuxième séquence en pratiquant exactement de la même façon

(New, puis Edit/Inser/Image...)

Si vous avez suivi scrupuleusement ces conseils, vous devez avoir maintenant deux séquences (*1.seq* et *2.seq* par exemple) et leur représentation graphique (une icône pour chacune des deux images).

Nous allons à présent créer une troisième séquence qui intègrera les images intermédiaires.

Nous allons faire appel à un autre programme de Fred afin de réaliser cette opération...

Pour ce faire, vous devez cliquer sur l'écran de Fred en dehors des fenêtres occupées par vos deux séquences. Avec l'aide de la souris, vous choisissez

"Animops/Compositor".

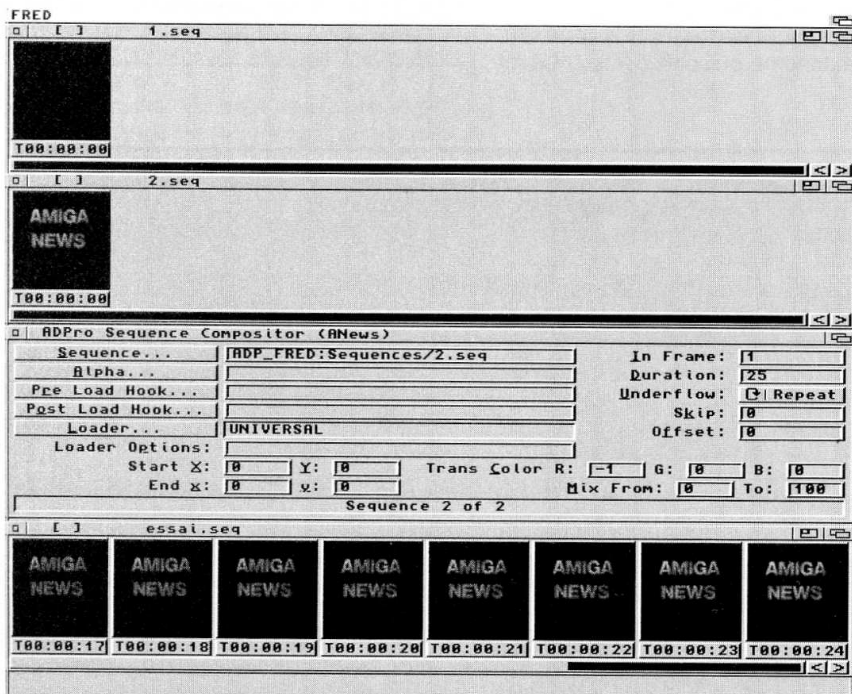
Une nouvelle fenêtre apparaît nommée

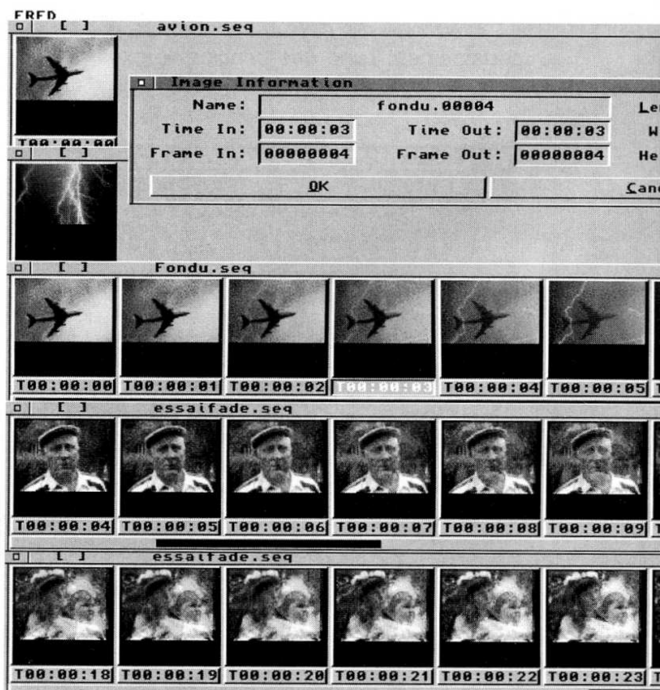
"ADPro Sequence Compositor".

Vous allez créer un nouveau projet en effectuant

"Project/New";

Une nouvelle fenêtre apparaît où vous allez devoir indiquer exactement ce que vous souhaitez réaliser. Nous sommes partis d'un écran vierge et comme vous le constatez, celui ci commence à se





remplir. Vous avez tout intérêt à mettre un peu d'ordre sur votre écran sous peine de perdre pied.

Dans le requester séquence, vous allez rentrer le nom de la séquence à réaliser (*3.seq* pour être original).

Vous laissez les paramètres par défaut et modifiez le requester de "duration" qui, comme son nom l'indique, donne le nombre d'images qui seront calculées par ADPro et Fred. (Ce sera la durée de votre séquence numéro 3; dans notre exemple entrons la valeur 25).

Vous constaterez que sur la partie inférieure de la fenêtre active, figure la mention "Sequence 1 of 1". En effet nous sommes actuellement en train de régler les paramètres de la séquence numéro 1.

Nous allons à présent paramétrer la seconde en sélectionnant :

"Edit/Add sequence"

dans la barre de menu. Grâce au requester sequence, vous allez sélectionner votre deuxième séquence (2.seq).

Comme tout à l'heure, vous modifiez la valeur duration en entrant 25 comme valeur.

Puis, comme nous souhaitons effectuer un "fondu enchaîné" entre la séquence 1 et la 2, nous entrons 100 dans "Mix" "To". Cela signifie que notre transition s'effectuera en 25 images et que nos images passeront de la valeur 100 à 0 pour la première image et de 0 à 100 pour la seconde.

Nous allons maintenant définir les paramètres de notre 3ème séquence en sélectionnant:

"Mode/Define results"

dans la barre de menu.

Dans "Output sequence", vous indiquez le nom de la troisième séquence que nous allons générer dans quelques instants.

Puis, vous entrez le nom que va générer le programme dans

" Image Root Name".

Cette façon d'opérer est commune à tous les logiciels qui génèrent des séquences (Lightwave par exemple). Toutes les images créés porteront le même nom racine avec une extension chiffrée (exemple essai001, essai002.etc..).

Il ne vous reste plus qu'à entrer 25 en

"Total frames" et "Process frame".

Vous lancez ensuite les calculs grâce à

"Project/Accept"

dans la barre de menu.

Si vous avez bien suivi mes conseils, vous devez constater que le tandem Fred/ADPro se met aussitôt au travail afin de créer notre troisième séquence qui comprendra nos 25 images intermédiaires.

Après un temps de calcul plus ou moins long selon la machine dont vous disposez, votre troisième séquence apparaît avec ses 25 images noires. De la même façon que vous l'avez effectué tout à l'heure, vous donnerez à votre séquence une représentation graphique en sélectionnant l'ensemble des icônes, soit par la barre du menu **(Edit/Select All),** soit par le raccourci clavier correspondant. A chaque fois que vous effectuez une opération, soit une séquence, soit sur image, vous ne devez pas oublier de sélectionner l'objet à traiter (séquence ou images) en le rendant actif d'un clic de souris.

Vous pouvez rejouer votre séquence grâce au preview

(Animation/Playback).

Comment Fred travaille t-il?

Fred est interfacé avec ADPro et ARexx et vous permet de réaliser une quantité importante de traitements "batch".

Vous pouvez par exemple éditer une séquence d'images calculées par votre programme de 3D préféré, copier des images très facilement et même sauver l'ensemble sous forme d'animations. A chaque fois que vous souhaiterez donner une représentation graphique à votre séquence, vous demanderez à Fred de vous créer des timbres. Celui-ci vous créera une petite îcone, réplique parfaite de votre image (un peu comme *Image Finder, Image Dex* sur Amiga ou *Adobe Première* sur PC). Grâce à la fonction de preview de Fred, vous pourrez assez facilement vous donner une idée assez précise de l'animation que vous êtes en train de réaliser.

Conclusion

Au premier contact, Fred peut paraître rebutant et en a découragé plus d'un. La documentation livrée avec ADPro n'est pas un modèle du genre pour la partie Fred. Mais si on cherche un peu, on se rend rapidement compte que Fred peut devenir un outil très agréable et très puissant à utiliser. C'est l'objectif de cet article que de vous montrer que nous possédons des outils de qualité que nous n'avons pas toujours exploités à fond. Donnez moi vos impressions sur ce type d'article (bonnes ou mauvaises). Nous n'avons vu aujourd'hui que la partie visible de l'iceberg, car Fred peut beaucoup plus....

ASDG, editeur de Art Department Pro, ne travail plus sur Amiga. Son produit equivalent sur PC est *Elastic Reality.*

Blitz Basic

Programme de traitement d'images 1ère partie

Ca y est ! J'ai enfin trouvé le programme qui va nous occuper durant plusieurs numéros. Je suppose qu'en lisant attentivement Amiga News, vous avez remarqué la rubrique de Barrou Diallo sur le traitement numérique des images. Et bien, figurez-vous que nous allons mettre ses cours en pratique afin d'obtenir notre propre soft de traitement d'images (genre GFX LAB par exemple). Attention, cet article va être un peu théorique du fait qu'il faut jeter les bases de notre programme sur papier.

Cahier des charges

C'est la première chose à faire avant de se lancer dans l'écriture d'un programme. Celui-ci peut se faire dans votre tête, ou bien sur papier, suivant l'envergure du projet. Il est de toutes manières préférable d'en faire un pour éviter de réécrire plusieurs fois les mêmes routines. Dans notre cas, il nous faut plusieurs choses: un programme multi-images (comme Photogenics), multi-effets, gérant de 2 à 256 couleurs (Amiga AGA seulement), possédant un Undo, localisé, disposant d'une aide en ligne et bien entendu système. Les deux premiers points vont impliquer une grande modularité de manière à ce que nous n'ayons pratiquement rien à modifier en rajoutant des effets ou en utilisant plusieurs images. Nous n'allons malheureusement pas tout traiter dans cet article, faute de place, mais ne vous inquiétez pas, vous en découvrirez un peu plus le mois prochain.

Mise en pratique

Pour ce qui est de l'interface graphique, nous allons ouvrir notre propre écran (c'est plus simple pour nous que de l'ouvrir sur l'écran du WorkBench) mais tout en laissant à l'utilisateur la possibilité de choisir quel mode d'écran il désire. Nous allons donc créer un requester de screenmode tout simple. Ensuite, il va falloir définir des menus. Nous aurons : Charger, Sauver, Sauver Sous, Voir (pour voir notre image en plein écran et non pas dans la seule fenêtre de prévisualisation), Infos (informations concernant l'image), Quitter. De plus, il va donc nous falloir trois fenêtres : une pour les effets, une contenant la liste de nos images, et une fenêtre de prévisualisation affichant une partie de l'image active. Notez qu'on pourrait tout aussi bien associer une fenêtre à chaque image pour pouvoir en afficher plusieurs en même temps, mais cela ralentirait d'autant le programme et la consommation en RAM grimperait en flèche. On va donc se passer de cette option. Attachons-nous à la fenêtre des effets: pour que l'utilisateur puisse faire un choix le plus simplement du monde, nous allons avoir recours à un ListView (cf Amiga News antérieurs). Pour notre fenêtre contenant les noms des images chargées, nous allons faire appel à des GTButton qu'on réinitialise à chaque chargement d'une image. On aurait pu aussi bien utiliser un ListView, mais autant vous faire voir un peu de tout ;-) Certains programmes affichent l'image réduite, mais j'ai trouvé cette possibilité beaucoup trop lente pour les petites configurations. Néanmoins, les grosses configurations pourront s'y essayer avec les commandes ReduceX2, Scale, GetAShape et enfin WBlit pour "coller" vos étiquettes. La fenêtre de prévisualisation est quant à elle toute simple : nous nous contenterons d'y coller une partie des images (d'où le terme PreView) avec la commande BitmapToWindow. Maintenant, attardons-nous un petit peu sur le mode multi-images. Pour arriver à cela, il nous faudra créer une table d'un type nouveau (NEWTYPE) appelé tout simplement ... .picture ;-) Nous devons définir les champs de notre NewType: pour cela, il faut penser aux informations à stocker concernant notre image. Il nous faut son numéro, le numéro de sa palette (ce dernier est optionnel car c'est le même que le numéro de l'image, néanmoins je l'utilise pour plus de clarté dans mes routines), le nombre de plans, le nombre de couleurs (lui aussi optionnel, il est obtenu à partir du nombre de plans), la hauteur de l'image, sa largeur, son ViewMode, son chemin d'accès et son nom. Ouf, c'est fini! Comme vous pouvez donc le constater, c'est donc un NewType assez imposant que nous allons utiliser. Mais cette stature

```
WBStartup:NoCli
WbToScreen 0
ShowScreen 0

DEFTYPE .l lfenIM,lfenFX,lfenPRE
DEFTYPE .b valeur,FontHeight

If IsReqToolsActive<>-1 ; on effectue ce petit test afin de s'assurer que la Reqtools.library est bien pré-
sente
   ReqNonActive=EasyRequest("Error !","Cannot open Reqtools.lib"+Chr$(10)+"Please check it and
retry","Okay")
   Forbid_:End
EndIf

#TMP=11 ; numéro du bitmap temporaire pour l'effet de rotation

; constantes des différentes fenêtres
#SM=0  ; fenêtre ScreenMode
#IM=1  ; fenêtre image sélectionnée
#FX=2  ; fenêtre outils
#PRE=3 ; fenêtre preview
#VIEW=4 ; fenêtre visualisation pleine

; Numéros des différentes GTList dont nous allons avoir besoin
#GTTOOLS=0     ; fenêtre outils
#GTIMAGES=1    ; fenêtre sélection
#GTSCREENMODE=2 ; fenêtre ScreenMode

If ReadFile(0,"ENV:Sys/font.prefs") ; c'est la même routinette que le mois dernier pour saisir la police
de caractère par défaut
   Fields 0,valeur
   k=226  ; 62 pour les icônes - 226 par défaut - 390 pour l'écran
   g=k
   Repeat
      Get 0,g
      Font$=Font$+Chr$(valeur)
      g+1
   Until valeur<33
   Font$=UnLeft$(Font$,1)
   Get 0,k-3
   FontHeight=valeur
   CloseFile 0
   If Exists("Fonts:"+Font$)
      LoadFont 0,Font$,FontHeight ; on charge cette police
   EndIf
EndIf

MaxLen SvCh$=192 ; on définit la taile maximum pour les chaînes de chargement et de
                                             sauvegarde des images
MaxLen SvNom$=192
MaxLen LdCh$=192
MaxLen LdNom$=192

WHYIM=216:WHFX=204
SLargeur=WBWidth
SHauteur=WBHeight
If WBWidth>=350 Then tagecran=$8000
If WBWidth>=800 Then tagecran=$8020
If WBHeight>=320 Then tagecran+$4:WHYIM=472:WHFX=460

NEWTYPE .picture ; partie TRES importante : le type .picture
   Num.w ; numéro du bitmap
   NumPal ; numéro de la palette
   Plans ; nombre de plans
   NBC ; nombre de couleurs
   Hauteur
   Largeur
   VM ; le ViewMode de l'image
   Acces.s ; son chemin d'accès
   Nom.s ; son nom seulement
End NEWTYPE

NEWTYPE .tools
   Tpos.w
   Tnom.s
End NEWTYPE

NEWTYPE .scr
   Epos.w
   Etext.s
End NEWTYPE

Dim image.picture (10) ; 10 images maxi, c'est largement suffisant. Si vous êtes
                              maso chiste, mettez ce nombre à 99 ;-)
Dim chaine.s (3)
Dim mode$(3)
Dim ScrM.s (7)

Dim List outils.tools (3)
Dim List Ecran.scr (7)

chaine(0)="Voulez-vous effectuer un degrade"+Chr$(10)+"en niveaux de gris ?"
chaine(1)="Voulez-vous appliquer un effet de"+Chr$(10)+"negativisation a votre image ?"
chaine(2)="Voulez-vous appliquer un effet "+Chr$(10)+"rotation a votre image ?"

mode$(0)="Degrade Gris"
mode$(1)="Negatif"
mode$(2)="Rotation"

While AddItem(outils()) ; voici une méthode pour ranger une table List
   outils() pos=z,mode$(z)
   z+1
Wend

ok2=AddItem(Ecran()) ; et en voici une autre plus classique ;-)
Ecran()\Epos=0,"Basse Resolution"
ok2=AddItem(Ecran()) ; cela revient exactement au même sauf que le premier cas est plus court
Ecran()\Epos=1,"Basse Resolution Entrelacee"
ok2=AddItem(Ecran())
Ecran()\Epos=2,"Haute Resolution"
ok2=AddItem(Ecran())
Ecran()\Epos=3,"Haute Resolution Entrelacee"
ok2=AddItem(Ecran())
Ecran()\Epos=4,"Super Haute Resolution"
ok2=AddItem(Ecran())
Ecran()\Epos=5,"Super Haute Resolution Entrelacee"
ok2=AddItem(Ecran())
Ecran()\Epos=6,"Identique au WorkBench"

Goto ScreenMode ; on choisit notre écran --> Voir plus bas

.prg

Screen 1,0,0,SLargeur,SHauteur,8,tagecran,"Studio FX",1,2 ; on ouvre notre écran principal...
Window #IM,0,WHYIM,SLargeur,40,$140E,"Images Disponibles",1,2,1 ; et les fenêtres qui lui sont as-
sociées
```

nous permettra de faire face à tous les problèmes éventuels et d'appliquer toutes sortes d'effets à notre image.

Nos premiers effets !

Ils ne sont pas formidables ;-)

Le premier est un effet de base : le dégradé en niveaux de gris. Pour cela, nous allons utiliser une boucle fort simple. En partant de la couleur 0 jusqu'à la dernière couleur de notre palette, nous allons faire la moyenne des trois composantes pour chaque registre de couleurs et ensuite copier celle-ci à la place des trois composantes de notre registre couleur. Je sais, ça paraît compliqué, mais regardez l'exemple et vous vous apercevrez que c'est en réalité enfantin. Il ne reste plus qu'à faire un petit Use Palette et le tour est joué. Un autre effet est la rotation (Barrou en a donné les explications dans Amiga News numéro 96 page 58, je ne vais donc pas y revenir) dont je me suis contenté de recopier l'algorithme ;-) Il est un peu plus complexe que le précédent dans le sens où il fait intervenir deux bitmaps : l'image originale plus un bitmap temporaire. Nous effectuons toutes nos transformations sur le bitmap temporaire que nous recopions lorsque l'effet est fini sur le bitmap original. Bon, allez, on va se rajouter un troisième effet pour la forme ! il s'agit cette fois-ci d'un effet dit de "négatif". Il transforme la palette pour faire apparaître le négatif de l'image comme sur vos photographies. Il suffit de soustraire notre couleur à la dernière couleur de la palette et comme précédemment de faire un Use Palette umPal.

Le source

Il est je pense suffisamment commenté pour qu'il soit à la portée de tous. Désolé pour le peu d'explications techniques, mais la place me manque. De toutes manières, nous y reviendrons le mois prochain. S'il y a un quelconque problème d'ici là, n'hésitez pas à me contacter à ma nouvelle adresse EMail (matc999@spidernet.tm.fr) ou au journal qui transmettra.

Le mois prochain donc, on continue ce programme tout en abordant de nouveaux sujets : localisation, Undo, aide en ligne ...

```
Window #FX,0,11,100,WHFX,$140E,"Outils",1,2
Window #PRE,101,11,SLargeur-102,WHFX,$140E,"Preview",1,2

MenuTitle 0,0,"Projet" ; création du menu principal

MenuItem 0,0,0,0,"Charger"
MenuItem 0,0,0,1,"Sauver"
MenuItem 0,0,0,2,"Sauver Sous"
MenuItem 0,0,0,3,"Voir"
MenuItem 0,0,0,4,"Infos"
MenuItem 0,0,0,5,"Quitter    ","q"

For m=#IM To #PRE
  Use Window m
  SetMenu 0 ; on rattache le menu et les appels des requesters sur chaque fenêtre
  CatchDosErrs
Next

GTListView #GTTOOLS,1,-2,-11,105,WHFX-11,"",0,outils()
AttachGTList #GTTOOLS,#FX

Repeat ; routine principale de gestion des évènements
ev.l=Event
VWait

  If ev=$200
    Gosub Quit ; fermeture d'une fenêtre = quitter
  EndIf

  If ev=$100
    If MenuHit=0
      If ItemHit=0 ; chargement d'une image
        chemin$=ASLFileRequest$("Choisissez une image",LdCh$,LdNom$)
        If chemin$<>""
          If Exists(chemin$)
            Gosub Lock ; Voir plus bas (très pratique !)
            image(gen)\Acces=chemin$ ; on initialise maintenant notre table en rentrant
tous                                                    ses champs - ici le chemin
d'accès
            ILBMInfo image(gen)\Acces
            image(gen)\Num=gen,gen,ILBMDepth,2^ILBMDepth,ILBMHeight,
                                                    ILBMWidth,ILBMViewMode ; et ici tout le
reste ...
            USEPATH image(gen)
            Use Window #PRE
            WCls
            BitMap \Num,\Largeur,\Hauteur,\Plans
            LoadBitMap \Num,\Acces,\NumPal
            BitMaptoWindow \Num,#PRE
            Use Palette \NumPal
            \Nom=LdNom$
            Gosub RefreshGTList ; voir plus bas
            commence=1
            sel=gen
            gen+1
            Gosub UnLock
          EndIf
        EndIf
      EndIf
      If ItemHit=1 ; routine simple de sauvegarde - on se contente de réécrire par dessus ...
        If Exists(image(sel)\Acces)
          Gosub Lock
          SaveBitmap image(sel)\Num,image(sel)\Acces,image(sel)\NumPal
```

```
            Gosub UnLock
          EndIf
        EndIf
        If ItemHit=2 ; routine de sauvegarde sous un autre nom
        Gosub Lock
        ChSv$=ASLFileRequest$("Choisissez un Chemin",SvCh$,SvNom$) ;
                                        Attention, ne mélangez pas les différentes chaînes
        If ChSv$<>""
          If Exists(SvCh$)
            image(sel)\Acces=ChSv$
            image(sel)\Nom=SvNom$
            SaveBitmap image(sel)\Num,image(sel)\Acces,image(sel)\NumPal
          EndIf
        EndIf
        Gosub UnLock
        EndIf
        If ItemHit=3 ; routine pour voir l'image en plein écran
          Screen 2,0,0,image(sel)\Largeur,image(sel)\Hauteur,image(sel)\Plans,image(sel)\VM,"",1,2 ;
                                                              on ouvre un nouvel écran
          Window #VIEW,0,0,image(sel)\Largeur,image(sel)\Hauteur,$800,"",1,2 ;
                                                              et une nouvelle fenêtre
          BitMaptoWindow image(sel)\Num,#VIEW
          Use Palette image(sel)\NumPal
          Repeat ; on attend patiemment
            ev2.l=WaitEvent
          Until ev2=$8 ; jusqu'à ce que le bouton de la souris soit enfoncé
          Free Window #VIEW
          Free Screen 2
          ShowScreen 1
          Use Screen 1
          Activate #PRE
        EndIf
        If ItemHit=4 ; requester d'informations
          If commence=1
            USEPATH image(sel)
            text$="Nom : "+\Nom+Chr$(10)
            text$+"Chemin : "+\Acces+Chr$(10)
            text$+"Nombre de Couleurs : "+Str$(\NBC)+Chr$(10)
            text$+"Largeur : "+Str$(\Largeur)+Chr$(10)
            text$+"Hauteur : "+Str$(\Hauteur) ; Str$() transforme des chiffres en lettres (magique !)
            dac=RTEZRequest("Informations Image",text$,"Ok",2,0,4)
          EndIf
        EndIf
        If ItemHit=5 ; quitter
          Gosub Quit
        EndIf
      EndIf
    EndIf

    If ev=$40
      If EventWindow=#IM ; sélection de l'image courante - étape TRES importante, mais somme
                                                              toute assez simple
        sel=GadgetHit
        Use Window #PRE
        WCls
        Use BitMap image(sel)\Num
        BitMaptoWindow image(sel)\Num,#PRE
        Use Palette image(sel)\NumPal
      EndIf
      If EventWindow=#FX ; choix de notre effet
        If GadgetHit=1
          If commence=1
            e=EventCode
            succes=RTEZRequest("Operateur",chaine(e),"_Ok|Cancel",2,1,4)
            If succes=1
              If e=0 Then Gosub Degrade
              If e=1 Then Gosub Negatif
              If e=2 Then Gosub Rotation
              effet=1
            EndIf
          EndIf
        EndIf
      EndIf
    EndIf

Until quitter=1

For i=0 To gen-1
  Free BitMap gen
  Free Palette gen
Next
For i=0 To 4
  Free Window i
Next
For i=0 To 3
  Free GTList i
Next
Free Screen 1
Free Screen 2
Forbid_
End

.RefreshGTList ; pour rajouter des boutons lorqu'on charge une nouvelle image
If commence=1
  DetachGTList #GTIMAGES
EndIf
x=-3
For g=0 To gen
  long=Len(image(g)\Nom)
  GTButton #GTIMAGES,g,x,-12,long*FontHeight+10,26,image(g)\Nom,0 ; c'est compliqué mais ça
                                                              marche ;-)
  x+long*FontHeight+10
Next
AttachGTList #GTIMAGES,#IM
Return

.Lock
; cette petite routine de rien du tout va vous permettre de mettre le pointeur en position "occuppée"
(c'est à dire le petit nuage à la place de la flèche) et ce sur chacune de vos fenêtres.
lfenIM=RTLockWindow(#IM)
lfenFX=RTLockWindow(#FX)
lfenPRE=RTLockWindow(#PRE)
Return

.UnLock
; et celle ci va simplement vous permettre de remettre le pointeur dans sa position initiale
RTUnlockWindow #IM,lfenIM
RTUnlockWindow #FX,lfenFX
RTUnlockWindow #PRE,lfenPRE
Return

.Quit
; Requester de sortie
okay=RTEZRequest("Question existencielle ...","Voulez-vous vraiment quitter ?","Oui|_Non !!",2,0,4)
If okay=1
  quitter=1
EndIf
Return

.ScreenMode ; Notre requester d'écran qui va nous permettre en début de programme de choisir notre
résolution (mais pas le nombre de couleurs que j'ai fixé arbitrairement à 256)
Ecran$="Identique au WorkBench" ; chaîne par défaut
Window #SM,0,0,314,175,$140E,"ScreenMode Requester",1,2 ; on ouvre une fenêtre

GTListView #GTSCREENMODE,1,-1,5,300,100,"Veuillez Choisir la Resolution d'ecran d'FX
:",$4,Ecran() ; dans laquelle on copie quelques gadgets
GTText #GTSCREENMODE,2,-1,105,300,13,"",0,Ecran$
GTButton #GTSCREENMODE,3,25,130,75,13,"Ok",$10
GTButton #GTSCREENMODE,4,195,130,75,13,"Annuler",$10
AttachGTList #GTSCREENMODE,#SM

Repeat
ev3.l=WaitEvent
  If EventWindow=0
    If ev3=$40
      If GadgetHit=1
        c=EventCode ; on capte quel élément de la Liste a été sélectionné et on assigne les varia
                                                              bles en conséquence
        GTSetString 2,2,Ecran(c)\Etext
        If c=0 Then tagecran=0:SLargeur=320:SHauteur=256:WHYIM=216:WHFX=204 ; Basse ré
                                                              solution
        If c=1 Then tagecran=$4:SLargeur=320:SHauteur=512:WHYIM=472:WHFX=460 ; idem entrelacée
        If c=2 Then tagecran=$8000:SLargeur=640:SHauteur=256:WHYIM=216:WHFX=204 ; et
                                                              ainsi de suite ...
        If c=3 Then tagecran=$8004:SLargeur=640:SHauteur=512:WHYIM=472:WHFX=460 ; Les
                                              variables començant par S sont pour l'écran
        If c=4 Then tagecran=$8020:SLargeur=1280:SHauteur=256:WHYIM=216:WHFX=204 ; et
                                                  celles par W pour les fenêtres
        If c=5 Then tagecran=$8024:SLargeur=1280:SHauteur=512:WHYIM=472:WHFX=460 ; ta
                                  gecran sera pour l'ouverture de notre écran principal
        If c=6 ; identique au WB
          SLargeur=WBWidth
          SHauteur=WBHeight
          If WBWidth>=350 Then tagecran=$8000
          If WBWidth>=800 Then tagecran=$8020
          If WBHeight>=320 Then tagecran+$4:WHYIM=472:WHFX=460
        EndIf
      EndIf
      If GadgetHit=3 ; on retourne au début pour commencer réellement le programme principal
        Free Window 0
        DetachGTList #GTSCREENMODE
        Goto prg
      EndIf
      If GadgetHit=4 ; si l'utilisateur appuie que le gadget "cancel", on termine le programme
        ev3=$200
      EndIf
    EndIf
  EndIf
Until ev3=$200
Free Window 0
Free GTList #GTSCREENMODE
Forbid_
End

.Degrade ; effet de dégradé en niveaux de gris
Gosub Lock
For coul=0 To image(sel)\NBC-1
  pal=(AGARed(coul)+AGABlue(coul)+AGAGreen(coul))/3 ; on fait la moyenne des 3 composantes
  AGAPalRGB image(sel)\NumPal,coul,pal,pal,pal ; et on l'assigne à ces dernières
Next
Use Window #PRE
Use Palette image(sel)\NumPal ; à ne pas oublier ;-)
Gosub UnLock
Return

.Negatif ; effet de ... négatif ;-)
Gosub Lock
For coul=0 To image(sel)\NBC-1
  AGAPalRGB image(sel)\NumPal,coul,255-AGARed(coul),255-AGAGreen(coul),255-AGABlue(coul)
                                              ; on soustrait notre couleur à la dernière
Next
Use Window #PRE
Use Palette image(sel)\NumPal
Gosub UnLock
Return

.Rotation ; pour plus d'explications, référez-vous à l'article de Barrou Diallo
anglerot.l=RTEZGetLongRange("Angle de rotation","Angle de rotation a appliquer :",0,360,45) ; ce gad-
get permet à l'utilisateur de choisir une valeur dans un encadrement

BitMap #TMP,image(sel)\Largeur,image(sel)\Hauteur,image(sel)\Plans ; on crée notre bitmap tempo-
raire

Gosub Lock

c=Cos(anglerot/180*Pi)
s=Sin(anglerot/180*Pi)

centrex=(image(sel)\Largeur)/2
centrey=(image(sel)\Hauteur)/2

For j=0 To (image(sel)\Hauteur)-1
col21=(j-centrey)*s
col22=(j-centrey)*c
  For i=0 To (image(sel)\Largeur)-1
    x=Int((i-centrex)*c-col21+centrex)
    y=Int((i-centrex)*s+col22+centrey)
    If x<(image(sel)\Largeur) AND x>0 AND y>0 AND y<(image(sel)\Hauteur)
      Use BitMap image(sel)\Num
      d=Point(x,y)
      Use BitMap #TMP
      Plot i,j,d
    Else
      Use BitMap image(sel)\Num
      d=Point(i,j)
      Use BitMap #TMP
      Plot i,j,d
    EndIf
  Next
Next
Use Window #PRE
WCls
CopyBitMap #TMP,image(sel)\Num ; on le recopie sur le bitmap original
Free BitMap #TMP
BitMaptoWindow image(sel)\Num,#PRE
Use Palette image(sel)\NumPal ; au cas où ...
Gosub UnLock
Return
```

Interrogation des compresseurs

Découverte de XPK

Avant toute chose, je vous présente mes meilleurs voeux pour 97. Ce mois-ci, nous poursuivons notre découverte d'XPK. Ce sera toutefois plus simple que les deux mois précédents, je vous présenterai une utilisation élémentaire de la fonction XpkQuery().

La bibliothèque

Comme cela a déjà été expliqué sommairement dans les articles sur la bibliothèque rexxxpk.library, le coeur du système XPK vu "de l'extérieur" est constitué de la bibliothèque [1mxpkmaster.library[0m. On l'ouvre normalement, comme n'importe quelle autre bibliothèque, version n°2. Parmi les fonctions proposées, on trouve les fonctions de compression et décompression de données (par l'intermédiaire d'un fichier, de mémoire tampon, d'un gestionnaire (hook)...)

[1mXpkPack()[0m

et

[1mXpkUnpack()[0m

(ces fonctions ont été utilisées dans l'article du mois dernier).

On trouve également les fonctions

[1mXpkOpen()[0m

[1mXpkClose()[0m,

[1mXpkRead()[0m et

[1mXpkWrite()[0m,

destinées à gérer de manière transparente sur des fichiers compressés les opérations normalement effectuées par les fonctions correspondantes de la dos.library (vous suivez?).

Enfin, la fonction

[1mXpkExamine()[0m

a pour rôle de donner des informations sur un fichier (en particulier le compresseur utilisé) et, pour le cas qui nous intéresse aujourd'hui, il y a la fonction

[1mXpkQuery()[0m

(il existe également les fonctions non documentées

XpkPackerInfo() et XpkSeek(),

à ne pas utiliser).

L'interrogation

Cette fonction XpkQuery(), située à l'offset -84, est entièrement contrôlée par une liste de tags, sur laquelle un pointeur doit être donné dans le registre A0. Trois tags sont spécifiques à cette fonction.

Le tag

[1mXPK_PackersQuery[0m

(attention à l'orthographe!) vous retourne, dans une structure

[1mXpkPackerList[0m

(pointée par le champ ti_Data du tag) la liste de tous les compresseurs connus sur votre système. Cette structure est constituée d'un mot long indiquant le nombre de ces compresseurs (limité à 100) et d'un tableau de 100 structures de 6 octets destinées à contenir le nom de chaque compresseur (on peut regretter cet aspect rigide de la conception de XpkQuery(), mais il a l'avantage d'accélérer les choses).

Le tag

[1mXPK_PackerQuery[0m,

quant à lui, indique que vous désirez des informations sur un compresseur particulier dont vous connaissez déjà le nom. Le champ ti_Data pointe alors sur une structure

[1mXpkPackerInfo[0m

qui est remplie par la fonction. Vous devez également utiliser le tag

[1mXPK_PackMethod[0m

pour préciser le nom du compresseur sur lequel vous voulez des informations. La structure XpkPackerInfo contient toutes les caractéristiques du compresseur indiqué, comme son nom, sa description, des drapeaux indiquant par exemple si la compression se fait à perte, si un cryptage est possible, la taille des blocs utilisés...

Enfin, le tag

[1mXPK_ModeQuery[0m

donne des informations plus précises encore: lorsque ce tag est utilisé, la fonction stocke dans la structure

[1mXpkMode[0m

pointée par le champ ti_Data du tag les caractéristiques du mode du compresseur indiqué: vitesse de compression, de décompression, taux de compression sur un fichier modèle, mémoire utilisée... Pour cette interrogation, l'efficacité (le mode) du compresseur (qui est un nombre entre 0 et 100, précisé par le tag

[1mXPK_PackMode[0m

ou une extension au nom du compresseur) est divisé en différentes tranches: par exemple de 0 à 10, 10 à 20, etc. En l'absence de XPK_PackMode, le mode par défaut du compresseur est examiné. Pour avoir la liste de tous les modes, on peut faire une boucle en partant du mode 0 et en continuant au mode

(XpkMode.Upto+1)

(cf.description de la structure XpkMode).

En retour, la fonction XpkQuery() nous gratifie d'un code d'erreur en D0, ou 0 si tout va bien. Je vous renvoie aux fichiers d'inclusion d'XPK pour plus d'informations, car il est temps de passer à un exemple.

Un exemple

Très simple en vérité, cet exemple se contente d'afficher la liste des compresseurs capables de cryptage. Il utilise le tag

XPK_PackerQuery

et examine le champ xpi_Flags de la structure PackerInfo résultante à la recherche du drapeau

XPIF_ENCRYPTION.

Pour l'assemblage correct de ce programme, Hisoft Devpac 3.50 est nécessaire.

Frédéric Delacroix

```
	opt AMIGA

	IMPORT	exec,exec
	IMPORT	exec,exec_lib
	IMPORT	utility,utility
	IMPORT	Macro,exec
	include	libraries/xpk.i

Start	move.l	4.w,a6
	OPENLIB XPK,2
	move.l	d0,_XPKBase
	beq.s NoXPK
	OPENLIB DOS,37 ; Kickstart 2.04
	move.l	d0,_DOSBase
	beq.s NoDOS

	lea Packers.Tags(pc),a0
	CALL XpkQuery,_XPKBase(pc)
	tst.l d0
	bne.s Error

	lea PackerList(pc),a2
	move.l	(a2)+,d3; nombre de compresseurs
	bra.s .Begin
.Loop lea	PackerInfo.Tags(pc),a0
	move.l	a2,12(a0)	; nom du compresseur
	CALL XpkQuery,_XPKBase(pc)
	tst.l d0
	bne.s Error
	and.l #XPKIF_ENCRYPTION,PackerInfo+xpi_Flags
	beq.s .NoEncrypt
	move.l	#Printf.Data,d2
	move.l	a2,Printf.Data	; imprimer le nom de ce packer
	move.l	#Printf.Fmt,d1
	CALL VPrintf,_DOSBase(pc)
.NoEncrypt
	add.l #6,a2	; compresseur suivant
.Begindbra	d3,.Loop

Error	move.l	_DOSBase(pc),a1
	CALL CloseLibrary,4.w
NoDOS move.l	_XPKBase(pc),a1
	CALL CloseLibrary
NoXPK moveq	#0,d0
	rts

	even
Packers.Tags
	dc.l XPK_PackersQuery,PackerList
	dc.l TAG_DONE

PackerList	dcb.b	xpl_SIZEOF,0

PackerInfo.Tags
	dc.l XPK_PackerQuery,PackerInfo
	dc.l XPK_PackMethod,0	; complété plus tard
	dc.l TAG_DONE

PackerInfo	dcb.b	xpi_SIZEOF,0

Printf.Data	dc.l 0

_XPKBase	dc.l 0
_DOSBase	dc.l 0
_XPKName XPKNAME
	DOSNAME
Printf.Fmt	dc.b"%s",10,0
```

Introduction à Exec

1ère partie

Je vous propose avec cet article, d'explorer les mécanismes du noyau de l'Amiga : Exec.

Nous commencerons par une introduction du matériel, bien que nous ne traiterons que des aspects matériels nécessaires à la compréhension du noyau, et nous terminerons par une revue des modes de communication offerts par le noyau.

Les informations exposées ici sont tirées : de livres sur le 68000, des Rom Kernel Manuals, de la Bible Amiga et surtout du document commenté des ROM 1.2 de Markus Wandel. J'ai utilisé ce dernier pour essayer de vous expliquer et vous donner une vue d'ensemble du noyau.

Comprendre le noyau

Le mécanisme d'interruption

On peut parfois et même souvent, se demander comment fonctionne le noyau? C'est de ce vaste sujet, puisque nous sommes au coeur de l'Amiga, dont je vais traiter.

A l'origine est l'interruption. En effet, la majorité des MicroProcesseurs 8 bits tel que le 6502 ne disposent que d'une entrée d'interruption (une patte du mP) par laquelle l'environnement extérieur au mP peut l'interrompre.

En fait, c'est le microprocesseur qui après chaque exécution du microprogramme d'une instruction (ce que doit faire l'instruction) teste un bit lui indiquant si une interruption est survenue. Si c'est le cas, le microprocesseur se déroute de l'exécution du programme en cours et saute à une routine de traitement de l'interruption. On se rend bien compte que sans ce mécanisme, nous serions obligés de tester en permanence un bit et donc d'insérer ce test régulièrement dans le séquencement du programme. Or ce mécanisme existe en interne dans le microprocesseur et il nous suffit de savoir à quel endroit (adresse) la routine d'interruption s'exécute pour y ficher la nôtre.

Après l'exécution de cette routine, le cours normal du programme interrompu peut être repris. Pour cela, le microprocesseur, avant de sauter à la routine d'interruption, sauvegarde l'endroit où il devra reprendre son exécution ou PC et son registre d'état ou SR (mais pas tous les registres de travail du mP). Enfin, le mP dispose d'une instruction spécifique que l'on utilse pour terminer la routine d'interruption qui restaure PC et SR.

Pour bloquer temporairement le mécanisme d'interruption, le mP dispose d'un bit supplémentaire utilisé pour "masquer l'interruption". L'opération logique "et" est effectué entre ces deux bits et rangée dans le bit d'interruption testé.

Avec le 68000, le principe d'interruption reste vrai avec quelques différences. En effet, le 680x0 à 7 niveaux d'interruption ou priorités. Si une interruption (à encoder sur les 3 lignes d'entrée du 680x0) survient, puis une deuxième avec une priorité supérieure avant que la première se termine, la deuxième est traitée immédiatement suivie du retour à la première. A chaque interruption, un masque est mis automatiquement correspondant au niveau d'interruption pour bloquer temporairement le mécanisme. Elle empêche ainsi d'entrer dans une routine d'interruption de niveau inférieur. A cause de cela, plus l'interruption est prioritaire, plus sa routine doit être courte et s'exécuter rapidement par rapport aux routines des niveaux inférieurs, à l'instar des poupées russes.

Autres particularités du 68000 et que l'on doit connaître: d'une part, lors d'une interruption, le 68000 passe automatiquement, toujours et avant, tout en mode superviseur (un bit est affirmé dans le mP); l'environnement extérieur peut savoir que le mP est dans cet état par des pattes de sortie. Le mP démarre par un RESET qui est une interruption et sera d'abord en mode superviseur.

L'instruction spécifique qui permet de terminer la routine d'interruption est RTE.

Les autres instructions qui modifient le SR sont MOVE, ANDI, EORI to SR.

D'autre part, on dira que le mode utilisateur est celui du programme quand il exécute des instructions de l'utilisateur, sinon le mode "normal" du 68000 est superviseur!

Enfin, étant donnés les 7 niveaux d'imbrication des routines d'interruption, on peut, suite à l'instruction de fin de routine d'interruption RTE, se trouver toujours en mode superviseur. On passera en mode utilisateur lorsque le premier niveau de priorité se terminera.

Dernière particularité, le 68000 sauvegarde et restaure (RTE) le PC et son SR par l'intermédiaire du registre A7 appelé pointeur de pile ou SP, qui est suivant le bit du mode Superviseur/Utilisateur SSP ou USP; par conséquent A7 pourra pointer sur deux piles différentes.

Conséquence: lors d'une interruption, le programme qui s'exécute est arrêté et la routine de traitement d'interruption est exécutée avec une pile différente de celle du programme en cours: la pile superviseur et non celle de l'utilisateur.

Quant à l'Amiga, il centralise ses interruptions (écran, série, disque, audio ou périphériques supplémentaires) à l'aide d'un circuit nommé Paula qui _contient_ deux registres INTENAble et INTEREQuest. Ce circuit transmettra une demande d'interruption (Request) si elle est autorisée (ENAble) au 680x0, en les encodant sur ses 3 entrées IPLX.

Remarque 1:
Exec utilise le masquage (déjà expliqué) au niveau du 68000 (MOVE $2X00,SR) uniquement pour différer des interruptions après des portions de codes internes (non directement liées aux appels systèmes offerts) et critiques. Exec utilise aussi Enable()/Disable() qui active ou désactive toutes les interruptions grâce au registre INTENA de Paula.

En final, l'Exec de l'Amiga gère des priorités d'interruption supplémentaires d'une manière logicielle. Les routines d'interruption "fichées" par Exec, vont en premier voir si les interruptions sont autorisées "chez Paula", puis tester les bits de INTREQest. Pour chacun des 7 niveaux du 680x0, une routine d'interruption va grâce aux informations du registre INTREQuest et du rang d'examen (le séquencement des instructions), définir des priorités logiques. Par exemple, la routine d'interruption pour le niveau 1 va tester les bits, 0 puis 1 puis 2 de INTEREQ, et lorsqu'un bit est affirmé sauter à une routine effective de traitement de l'interruption que l'on nommera "handler".

Notons qu'il faut un mécanisme matériel (ou logiciel ?) pour relancer et traiter la ou les deux interruptions restant lorsque 2 ou 3 interruptions, de même niveau 680x0, sont simultanément présentes chez Paula. Enfin, ce "handler" peut ne pas être la routine effective de traitement et s'appelle alors un serveur. Celui-ci définit de nouveau des priorités de traitement par le parcours d'une liste ! Il appelle l'une après l'autre, les routines-clientes de traitement pour un niveau logique d'interruption, l'adresse de chacune d'elles étant stockée dans un élément de cette liste. Chaque "client" se termine par une instruction RTS nous faisant revenir au code de l'itérateur de la liste du serveur.

Le mécanisme de la coroutine

Cette gestion d'interruption présente un premier cas, où plusieurs "programmes" peuvent coexister. De la même façon que le microprocesseur gère les interruptions et nous évite de tester régulièrement l'arrivée d'événements, on voudrait écrire, parce qu'on se place dans un contexte de multi-programmation, des programmes qui _coexistent_ et se partagent la puissance du microprocesseur, sans être des routines d'interruption. **Pourquoi** ?

D'une part, on a vu que le mécanisme des interruptions du 680x0 fonctionne à l'instar des poupées russes et que la plupart de nos programmes ne satisferont probablement pas ces contraintes. D'autre part, comme on l'a vu, le mode superviseur est réservé à la gestion du système et nos programmes s'exécuteront "peinards" en mode utilisateur.

Dans le mécanisme d'interruption, nous avons vu que seuls PC/SR sont empilés mais pas les registres de travail du 680x0. En effet, une interruption peut survenir entre deux instructions, par exemple entre CMP D0,D1 et BEQ label, le drapeau testé par l'instruction BEQ, en retour de la routine d'interruption est le "flag Z de SR" et ne doit pas être modifié. Pour cela, on sauvegarde aussi le registre d'état SR car il est fort probable qu'il

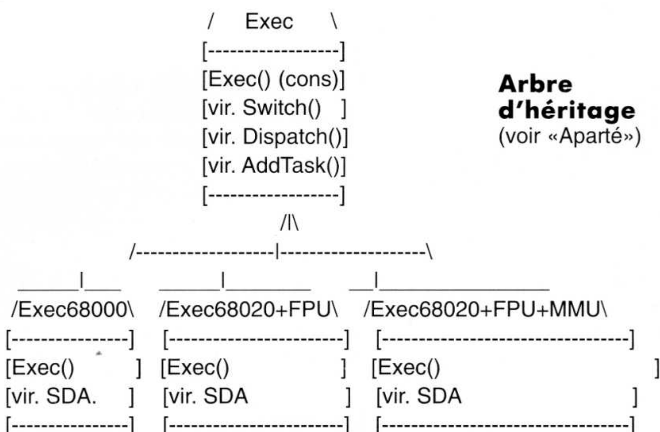
soit modifié par les instructions de la routine d'interruption. La commutation de tâches ou "task-switching" correspond essentiellement à sauvegarder les registres de travail du mP puisqu'utilisés par le programme en cours puis restaurer ceux d'un autre programme à exécuter. C'est le rôle respectif, de la paire de fonctions Switch()/Dispatch() d'Exec (Commuter/Mettre à l'ordre du jour ou Expédie).

Aparté

Celles-ci peuvent être considérées comme des fonctions virtuelles, comme on l'a vu dans l'article du mois de novembre 96 : "Les fonctions virtuelles avec C/C++", une table virtuelle (des fonctions déclarées virtuelles) est initialisée dans le constructeur et le principe en est une indirection. Ici, Exec construit d'abord une bibliothèque, l'équivalent de cette table. Selon le type du mP (tests des instructions disponibles) fixe les pointeurs de fonctions de la table avec les routines Switch(), Dispatch(), AddTask() correspondant au type du mP. Le noyau utilise ensuite une fonction en appelant "son vecteur" dans la bibliothèque, comme pour les fonctions virtuelles de C/C++. Ci-contre, l'arbre d'héritage que l'on aurait pu construire à partir de classes C++ :

Exec (classe de base), Exec68000, Exec68020, Exec68020+FPU et Exec68020+FPU+MMU.

(*Voir figure ci-contre)*



Arbre d'héritage (voir «Aparté»)

Pour une implantation évolutive qui nous amènera du mécanisme de coroutine à celui de micro-noyau pour du pseudo-parallélisme, nous avons besoin d'une liste (ou table) des programmes à exécuter et d'un "pointeur sur le courant". Celui qui s'exécute sur le processeur. Chaque élément de cette liste sera appelé descripteur de tâche et devra référencer une pile utilisateur, celle du programme. On pourra au besoin sauvegarder/restaurer les registres de travail du mP sur cette pile. Le choix d'utiliser un espace commun qui fonctionne comme une pile a été fait pour le passage de paramètres et surtout l'appel de sous-programmes aussi bien en assembleur de la série 680x0, qu'en langages évolués comme Pascal ou C/C++.

Avec ce passage de témoin, nous avons, pour l'instant, un noyau qui fonctionne de façon coopérative; il est nécessaire qu'un programme passe explicitement le proceseur à un autre programme. Cette implantation est un peu différente du mécanisme de coroutine, dans lequel c'est un sous-programme que l'on connaît et que l'on appelle explicitement par "son vecteur" contenant une adresse de retour préalablement sauvegardée.

Nous pouvons lui ajouter un mécanisme d'interruption périodique pour que la répartition du temps soit équitable envers chaque programme ou tâche. Ce mécanisme se charge de la commutation du contexte et nous permet de ne plus faire explicitement la sauvegarde/restauration des registres du mP. Toutefois cette commutation n'est pas, en pratique, aussi triviale : il nous faudra ajouter, dans le descripteur de tâche, un pointeur sur l'indice courant dans la pile, là où sont stockés PC, SR, les registres du mP. Ainsi que d'autres amusements avec les informations des piles SSP et USP... Un tel noyau pourra fonctionner de façon préemptive.

Quant à Exec, il a choisi, nous verrons après pourquoi, de gérer en plus d'un pointeur sur la tâche courante (son descripteur) et d'une liste des tâches prêtes (à exécuter), une liste de tâches en attente. Nous avons donc deux listes et un pointeur.

Premièrement, on trouvera dans la liste des tâches en attente celles qui ont appelé la fonction Wait (événements) : c'est un appel explicite pour passer son tour lorsque les événements attendus ne sont pas déjà présents.

Deuxièmement, la liste des tâches prêtes est en fait une suite ordonnée par priorité. Nous la nommons suite et utiliserons le mot file plutôt pour une liste, sans notion de priorité, où l'on enfile à un bout et l'on défile à l'autre, par opposition à une pile. A la tâche élue, celle précédemment en tête de suite, sera affectée un laps de temps. Une fois ce laps de temps écoulé, Exec continuera à l'exécuter avec un nouveau laps de temps si c'est la seule disponible ou si elle est toujours la plus prioritaire. Exec est un noyau préemptif avec priorité statique. Certaines tâches seront prioritaires par rapport à d'autres, essentiellement celles du système où la priorité joue le rôle de régulateur, à l'instar d'un agent de police à un carrefour ou de véhicules prioritaires à un rond-point. Les tâches des utilisateurs seront au niveau de priorité 0. Etant donné que la priorité est statique (elle ne diminue pas au fur et à mesure que la tâche s'exécute), c'est toujours la tâche avec la priorité la plus élevée et prête à s'exécuter qui sera choisie par Exec, simplement en enlevant le descripteur en tête de la liste tâches prêtes.

Toutefois, la plupart des tâches sont en attentes d'événements et bloquées dans la fonction Wait (masque d'événements) après l'avoir appelée, si un des événement n'est pas déjà présent. On devrait dire des tâches de cette liste qu'elles sont endormies contrairement à celles de la suite des tâches prêtes, en file "d'attente" d'exécution.

Exercice 1:

Comment définir la priorité d'une tâche? Quelques faits i) seule une tâche qui n'effectue que du calcul ou "boucle", peut effondrer le système si nous augmentons assez sa priorité; au-dessus de celles des tâches du système ii) Exec est à priorité statique, rien ne sert de donner une priorité élevée à une tâche pour qu'elle s'exécute de façon exclusive quand elle est souvent dans la liste des tâches en attente; elle fait par exemple beaucoup de sorties à l'écran.

Dans ces cas, fixer la priorité du shell à 1 par "ChangeTaskPri 1" où s'exécute le programme est une solution simple et effective pour accélérer l'affichage, et indirectement définir une priorité dynamique de traitement pour les commandes lancées dans ce shell; sa tâche va se trouver plus souvent élue que celle lancée dans des shells en priorité 0.

Lancer la commande "dir : all" dans deux shells et sur le même lecteur, vous voyez alors que dans le shell le plus prioritaire (ChangeTaskPri 1) les fichiers apparaissent plus vite. Vous vous apercevez que cette tâche passe parfois dans la liste des tâches en attente puisque, dans l'autre shell, quelques fichiers apparaissent aussi.

Enfin, si un groupe de tâches prêtes à même priorité, celles-ci se répartissent équitablement le mP. Ceci est dû à la fonction Enqueue() qui insèrera une tâche prête dans la suite, après toutes celles qui ont la même priorité. Ainsi, Exec les élira tour à tour en choisissant une tâche différente en tête de suite. Pour des priorités identiques, la fonction Enqueue() s'applique bien à une file et correspond à enfiler "en queue" de liste, de file. On nommera l'opération défiler celle qui prend en tête de file.

Remarque 2: seules les communications sont explicites, et pourront à nouveau être déléguées à une couche logicielle supplémentaire à Exec: l'AmigaDOS.

Conclusion

Le même principe de délégation du mécanisme d'interruption au microprocesseur s'applique pour la délégation de la partie sauvegarde/-restauration du contexte au noyau. C'est Exec, le noyau préemptif du système d'exploitation qui s'en occupe.

Amiga E

asl.library

Ce mois-ci, j'ai choisi de ne pas vous brusquer en vous proposant un article sur les requesters et plus particulièrement sur l'asl.library. Comme je suis sûr que vous êtes encore dans le coma depuis les fêtes de fin d'année, on va faire simple.

Finalité

D'abord, pourquoi choisir l'asl.library alors que le domaine public fournit des remplacements plus avantageux comme par exemple la fabuleuse reqtools.library?

Pourquoi? Je vais vous le dire. Tout simplement parce que:

- l'asl.library est facile à programmer.
- elle permet de créer des programmes qui tournent sur n'importe quel Amiga (>=V36), qu'il possède ou non la reqtools.
- ceux qui préfèrent la reqtools peuvent tout à fait patcher l'asl.library pour avoir la reqtools à la place (MCP, reqchange etc...).

Voilà pour l'intérêt de la chose. Maintenant, voyons ce que nous propose cette bibliothèque qui ne possède que 6 fonctions dont 3 sont obsolètes. 3 types de requêtes sont disponibles et sont définis par les types ASL_FileRequest, ASL_FontRequest et ASL_ScreenModeRequest. Comme vous l'aurez sans doute compris, ces 3 types correspondent respectivement aux requesters de fichiers, de polices de caractères et d'écrans. On peut y accéder grâce à trois fonctions: AllocAslRequest(reqtype, taglist), AslRequest(requester, tags) et FreeAslRequest(requester). Les deux premières fonctions ont comme paramètres des tags qu'il sera ici trop long de décrire tellement ils sont nombreux (223 si j'ai bien compté). Nous verrons donc les principaux d'entre eux.

Les programmes sont courts ce mois-ci, car ils ont uniquement pour but de vous montrer comment insérer des requesters dans des applications plus lourdes.

Le requester de fichier

Il est très facile à mettre en oeuvre et s'inspire de celui que l'on peut trouver dans les exemples du RKRM. Passées les initialisations que tout le monde connaît maintenant, on vérifie la version du Kickstart et celle de l'asl.library. Puis on alloue (on définit une structure) un requester ASL grâce à la fonction, oh combien évocatrice, AllocAslRequest(). Il y a deux choses à préciser: le type (ici un requester de fichiers) et les Tags. C'est là que la bât blesse si l'on n'a pas les AUTODOCS. Bon, tout le monde aurait pu trouver la syntaxe de la largeur etc..., mais sans une bonne documentation, allez donc trouver comment changer le titre de la fenêtre (ASL_HAIL). Hé, hé, hé .. Bon, le délire est passé. Continuons sur l'affichage du requester. Un petit appel à AslRequest() et hop, c'est magique. Reste à dépouiller les résultats. Ici, il n'y a pas beaucoup de champs de la structure qui nous intéressent. Avec req.drawer et req.file, on a déjà tout ce que l'on demande, à savoir le chemin complet du fichier sélectionné.

Le requester de fontes

La démarche générale reste la même. Seuls les tags changent, mais je vous laisse le soin de les découvrir par vous-même. En ce qui concerne les polices de caractères, le principal élément à récupérer est le nom de la police, mais les attributs comme le style, la taille, la couleur etc... sont aussi importants. En effet, si l'on veut par la suite, charger la police telle que la désire l'utilisateur, c'est quand même relativement utile. Nous affichons donc via un WriteF() les attributs (Structure attr), c'est à dire le nom, la taille le style et les flags (préférences), puis les couleurs d'écriture et de fond ainsi que le mode de dessin (complément..). Vue la place qu'il me reste sur la page, je pense qu'il est inutile de s'attarder sur le requester de mode d'écran qui est pourtant indispensable dans une application un tant soit peu sérieuse. Je ne peux que vous dire que si le fonctionnement général reste le même, il faudra vous reporter aux AUTODOCS pour connaître toutes les options disponibles.

Bon, il est tard...

et comme mon stock de bières s'épuise (comme moi), je vais en terminer avec ce chapitre finalement facile à appréhender. J'aurais aussi voulu vous parler de la fameuse colorwheel (vous savez, la palette en forme de roue) mais le A4, c'est un peu petit. Si je reçois du courrier à ce propos, je ferai peut-être un effort. En parlant de courrier, vous ne seriez pas un peu fainéant par hasard? Allez, bonne nuit!

```
/*    ASL-FileRequester */

MODULE 'asl', 'libraries/asl'

ENUM ERR_NONE, ERR_ASL, ERR_KICK, ERR_LIB

PROC main() HANDLE
      DEF req:PTR TO filerequester
      IF KickVersion(36)=NIL THEN Raise(ERR_KICK)
      IF (aslbase:=OpenLibrary('asl.library',36))=0 THEN Raise(ERR_LIB)
      IF (req:=AllocAslRequest(ASL_FILEREQUEST,
         [ASL_HAIL, 'Mon file requester',
         ASL_HEIGHT, 400,
         ASL_WIDTH, 320,
         ASL_LEFTEDGE, 0,
         ASL_TOPEDGE, 0,
         ASL_OKTEXT, 'YEP',
         ASL_CANCELTEXT, 'ANNULER',
         NIL]))=NIL THEN Raise(ERR_ASL)

      IF AslRequest(req, NIL)<>NIL
         WriteF('Le nom complet du fichier est          ', req.drawer, req.file)
      ELSE
         WriteF('Vous avez cliqué sur CANCEL')
      ENDIF

EXCEPT DO
      IF req THEN FreeAslRequest(req)
      IF aslbase THEN CloseLibrary(aslbase)
      SELECT exception
         CASE ERR_ASL
         WriteF('erreur:Allocation impossible du requester ASL')
         CASE ERR_KICK
         WriteF('Erreur: asl.library <V36')
         CASE ERR_LIB
         WriteF('Erreur: Impossible d''ouvrir asl.library')
      ENDSELECT
ENDPROC
```

```
/* ASL-FontRequester    */

MODULE 'asl', 'libraries/asl','graphics/text'
ENUM ERR_NONE, ERR_ASL, ERR_KICK, ERR_LIB

PROC main() HANDLE
      DEF req:PTR TO fontrequester
      IF KickVersion(36)=NIL THEN Raise(ERR_KICK)
      IF (aslbase:=OpenLibrary('asl.library',36))=0 THEN Raise(ERR_LIB)

      IF (req:=AllocAslRequest(ASL_FONTREQUEST,
         [ASL_FONTNAME,   'topaz.font',
         ASL_FONTHEIGHT, 11,
         ASL_FONTSTYLES, FSF_BOLD OR FSF_ITALIC,
         ASL_FRONTPEN,   0,
         ASL_BACKPEN,    1,
         ASL_MINHEIGHT,  8, -> Taille min.
         ASL_MAXHEIGHT,  14,     -> Taille max.
         -> On affiche tout sauf les fontes non proportionnelles
         ASL_FUNCFLAGS, FONF_FRONTCOLOR OR       FONF_BACKCOLOR OR
FONF_DRAWMODE OR              FONF_STYLES OR FONF_FIXEDWIDTH,
         NIL]))=NIL THEN Raise(ERR_ASL)

      IF AslRequest(req, NIL)<>NIL
         WriteF('\s\\n       TailleY = \\d  Style = $\\h   Flags = $\\h\\n'+
         FPen = $\\h   BPen = $\\h   DrawMode = $\\h\\n',
         req.attr.name, req.attr.ysize, req.attr.style, req.attr.flags,
         req.frontpen, req.backpen, req.drawmode)
      ELSE
         WriteF('Vous avez cliqué sur CANCEL\\n')
      ENDIF

EXCEPT DO
      IF req THEN FreeAslRequest(req)
      IF aslbase THEN CloseLibrary(aslbase)
      SELECT exception
      CASE ERR_ASL
      WriteF('Erreur: Allocation impossible du requester ASL\\n')
      CASE ERR_KICK
      WriteF('Erreur: asl.library<V36\\n')
      CASE ERR_LIB
      WriteF('Erreur: Impossible d''ouvrir asl.library\\n')
      ENDSELECT
ENDPROC
```



Halte à la censure!

Rubrique courrier exploitée honteusement par: Alain Bourgery
(MAIS la rédaction se réserve le droit de couper les lettres
ET les commentaires de l'exploiteur)

Le mois dernier, le rédacteur s'est permis de corriger un mot qui n'était pas poli... mais ma phrase en a perdu une grande part de son sens: remplacez 'idiots' par 'c s' et vous comprendrez ce que je voulais dire.

Enigme du mois

D'après un de nos lecteurs, la vérité est :

A/ tailleur de pierres?

B/ ailleurs ?

C/ fabricant de pipes ?

Est-ce croc ?

[...] Au salon de Cologne, 2 stands vendaient des disques durs à un prix très compétitif (210DM pour 1,1Go). J'en ai acheté 4 pour 800DM. Je me suis entretenu en anglais avec un des vendeurs: il m'a bien précisé et j'ai bien compris que ces disques durs étaient hors garantie. Par contre, il ne s'est pas donné la peine de me traduire le papier qu'ils m'ont donné, disant que c'était du matériel hors d'état, défectueux ou incomplet. Résultat : un seul disque dur fonctionne, et avec des 'bad blocks'... Je vous donne leur adresse pour que vous puissiez avertir vos lecteurs français, belges et autres (professionnels ou particuliers) de ne jamais faire affaire avec eux (si ce n'est pas une fausse adresse...) FIRMA, BORN-ESCHENSTRASSE 129, 47055 DUISBURG, Tél. : 0203 734 425.

Alexandre Thilmany (Saint Léger, Belgique)

***AB:** Sans être aussi catégorique (il faut attendre pour voir s'ils vous répondront/rembourseront), il est vrai qu'il faut toujours être prudent lors d'un achat dans un salon. De plus, la loi française qui protège assez bien les acheteurs (délai de rétractation, recours...) ne s'applique pas de la même façon dans tous les pays (Union Européenne, quand aligneras-tu tout le monde sur la loi la mieux faite?).*

Disparu ?

Messieurs, Suite à une publicité (pages 3 et 4 d'Amiga News n°89, avril 96), j'ai passé commande d'un joystick Amiga à la société Planète, 4 rue Albert 1er, Beaumont, le 30/6/96. Celle-ci a encaissé mon chèque de 129F le 2/7/96 et ne m'a jamais envoyé mon colis. J'ai vainement essayé de la joindre par téléphone, fax, courrier, puis enfin par lettre recommandée avec AR le 16/8/96 qui m'a été retournée faute d'avoir été réclamée par le destinataire. Cette société a-t-elle déposé le bilan? Pourriez-vous m'aider, d'une part à récupérer mon argent, et d'autre part à trouver une adresse où je pourrais commander un joystick pour un vieux Commodore 64? A l'avance, merci. **Nicole Aldeguer (59 Dunkerque)**

***AB:** Je renouvelle mon conseil pour ce qui est des achats par correspondance, conseil qui ne met malheureusement pas à l'abri des menteurs mais uniquement des vendeurs mal approvisionnés: téléphonez à la société pour savoir s'ils ont le produit en stock avant d'envoyer de l'argent. Si malgré tout vous n'êtes pas livré, le seul recours après les appels téléphoniques (ruineux) et les courriers (parfois aussi ruineux) reste la Direction Départementale de la Concurrence et de la Répression des Fraudes, et la Boîte Postale 5000 du chef-lieu du département concerné. La société Planète semble avoir disparu de l'annuaire, preuve de sa disparition probable de la liste des sociétés en activité... Pour acheter un joystick de Commodore 64 (semblable à ceux de Spectrum, d'Amstrad, de MSX, d'Amiga, d'Atari), adressez-vous (par téléphone, puis par courrier) à une société ancienne et réputée.*

Heureux...

Chers Amigaphiles. On peut souvent lire dans vos colonnes, des témoignages d'utilisateurs qui se plaignent du manque de logiciels de bureautique et de gestion. Il est vrai que sur notre machine, de tels logiciels ne sont pas légions, mais on peut très bien s'en sortir avec certains programmes qui ne sont pourtant pas de dernière actualité, et d'autres plus récents. Etant en commerce depuis une dizaine d'années, dans la vente de constructions en bois et métalliques, toute la gestion (clients, facturation, catalogues, tarifs, offres de prix et courriers divers) est réalisée sur Amiga. En effet, j'utilise pour la gestion de fichiers clients, ainsi que pour la facturation, le programme SuperbasePro. Rien à redire, tout est automatique, je dois juste entrer les renseignements dont j'ai besoin: noms, adresses, objets, prix de vente,... le reste, SuperbasePro s'en occupe, taux de tva, numérotation de factures, acomptes, paiements,... Avec le langage DML de ce programme, les possibilités sont inouïes, mais la programmation, ce n'est pas du tout mon truc. Pour traiter mon texte et faire mes offres de prix, j'utilise Finalcopy II. Rien à redire non plus, propre, simple et efficace. Dans le cadre de mes activités, je suis très souvent amené à inclure des plans de chalets dans mon courrier, plans que je réalise tout simplement avec Dpaint, que je sauve en brosses et que j'importe dans FinalCopy II (merci le multitâche). Tous les plans et croquis (une trentaine au total) qui apparaissent sur mes catalogues sont réalisés avec DPaint. Ce programme fait décidément des merveilles. Pour ce qui est de la gestion de stock, il existe un logiciel Prostock créé et distribué par un dealer Amiga Bruxellois, j'ai cité "Génération Amiga", logiciel que je possède mais n'utilise pas car je n'ai pas de stock à gérer. Ce programme me semble très bien fait et a le mérite d'être en français. Il gère notamment: fournisseurs, clients, articles, commandes automatiques, un catalogue, livraisons, prévisions d'achats, livres de caisse, étiquettes, facturation, et bien d'autres choses encore à un prix plus que correct.

Lui aussi...

Bonjour Jac, Juste un petit mot d'encouragement, en passant, à propos de la série d'articles sur Real 3D. Je pense qu'il est essentiel pour AmigaNews de conserver ces séries d'articles d'introduction et d'apprentissage aux grands logiciels. C'est une démarche quasi-unique dans la presse spécialisée française que de voir un sujet tenu ainsi, régulièrement, mois après mois, sur un logiciel d'abord aussi complexe que Real3D. C'est une des raisons pour lesquelles ANews est lu (je peux en témoigner) par de nombreux utilisateurs de PC qui ne trouvent pas, dans leurs propres revues, des articles d'un niveau technique suffisant en matière de softs 3D. Félicitations, donc, pour les articles. Je suis aussi membre de la R3D Mailing-list, et je remarque deux traits de la communauté Realiste : - ce sont des passionnés ou des professionnels. - ils sont très (trop) peu nombreux. On ne peut que le regretter, mais il faut bien reconnaître que Real3D est un programme INCONNU dans le monde PC (TVPaint rencontre le même problème). Essayez seulement d'acheter l'un ou l'autre... c'est presque

impossible tant ils se font remarquer par leur absence dans les listes de softs des distributeurs. Quant à la presse, elle s'accorde à reconnaître qu'il n'existe que 3 softs de 3D : 3DSMAX - SoftImage - LightWave. Sans compter qu'il faut bien admettre que Real n'est pas aidé par son aspect, plus proche de l'usine à gaz que du logiciel grand public. Bref, tout ceci pour exprimer ma crainte de la disparition (inévitable ?) d'un certain type de pratique de l'informatique. Je trouve que l'incompétence se développe de façon alarmante, et tout spécialement dans le domaine de l'image de synthèse: qui comprend encore ce que les primitives CSG de Real ont d'infiniment plus élégant que les facettes (phongées) des autres softs ? Qui s'inquiète encore du fait que les softs qui s'imposent ne sont pas des raytracers, et que l'argument de vente, c'est aujourd'hui la vitesse de rendu plus que la qualité? Je vais arrêter là la rédaction de ce texte, car je sens que je redeviens amer... J'espère seulement que RealSoft ne sera pas tuée par son incompétence commerciale, et que la version 4.0 sera portée sur Amiga. Bonne synthèse, et bon courage. Bye, bye. Michel Bach (mbach@sdv.fr, IRC : Axxter, Amiga 4060-66Mhz 32Mo CV64, 3D and raytracing on Real3D)

***AB:** Ceci pour démontrer qu'il est des utilisateurs heureux de tourner sur Amiga même en 1997.*

Appel d'Emmanuel Rey

Je suis à la recherche pour un copain, du soft qui gère le contrôleur externe SCSI (un gros boîtier en tôle) pour A500 de marque "DATAFLYER". Il est malheureusement impossible de partitionner, de formater...le disque sans ce soft. Alors, d'ores et déjà un grand merci à celui qui pourrait en envoyer une copie à l'adresse suivante :

Georges Bachmann 9 rue des Draizes CH 2016 Cortaillod, ou l'attacher à un mail pour: Relec@com.mcnet.ch

Une carte accélératrice au poil...

Un petit mail pour vous signaler que la carte 1240 terc a 40MHz de phase5 fonctionne a merveille depuis 2 semaines dans mon 1200. Ma config est la suivante: 8Mo EDO 60ns, rom 3.1, HD 540Mo quantum maverick, cd rom IDE 8x HITACHI sur IDE MUX. J'ai dû repiquer l'alimentation du ventilateur sur celle du HD. La différence avec ma blizzard 1230/50 est impressionnante : Sysinfo me donne 30.60 mips et 7.5 mflops, nick's comment :"numéro uno", par contre les données relatives à mon disque dur ont baissé, je suis passé de 2.2Mo/s à 1.6Mo/s ! En ce qui concerne les jeux et les démos: le jour et la nuit avec les démos, par contre alien breed 3d2 n'est pas parfaitement fluide en plein écran avec la résolution maxi, c'est un comble, non ? A mon avis, cette carte DOIT se démocratiser rapidement. Recommandez-la vivement à tous vos lecteurs : le rapport prix/performances est imbattable 1990 frs + 60 frs de port chez TURTLE BAY DIRECT qui me l'ont envoyé en 10 jours, à dater du jour de ma commande (à noter la sympathie de TURTLE BAY qui rappelle spontanément pour donner des nouvelles de la commande). Tout cela peut vous être utile, j'espère et longue vie à ANEWS.

Jérôme KLEINKLAUS (57 METZ)

On m'a volé mes icônes !

Cher Anews. Suite à un problème d'incompatibilité entre ma carte MTEC et mon HD overdrive PCMCIA, je voudrais brancher ce dernier en IDE. J'ai HDToolBox et les 5 disquettes du WB 3.0. Ai-je besoin du SCSI.device ou celui-ci est-il présent sur l'une des disquettes ? Ce device est-il présent en ROM ? (à titre d'info, et pour justifier mon ignorance, lorsque j'utilise le device Amiquest-device, celui-ci n'apparaît jamais dans le tiroir "devs": où est- il ?). Merci par avance, amitiés.

Eric ANRAS E-mail:Eanras@aol.com Nota : pour le web, voyager1.0 est excellent en rapidité (plus vite qu'un p100 avec 16Mo). Ah, l'Amiga !

***AB:** si un device n'apparaît pas dans le tiroir Devs, il peut être dans le tiroir Expansion ou dans un tiroir spécifique, mais il peut aussi effectivement être en Rom. Pour savoir s'il est sur le disque, il suffit de se servir d'un utilitaire de recherche tel FindItGUI ou autre (du Domaine Public) ou de faire un **dir opt** a sur toutes les racines des disques pour savoir ce qui s'y trouve. Le SCSI.Device, par exemple, est bien dans les Roms 2.05 et plus.*

Réaction à la "lettre ouverte de DeltaGraph'X"

1/ Je remercie DeltaGraph'X de continuer à soutenir l'Amiga surtout en ces temps difficiles pour notre machine bien aimée, mais surtout pour les revendeurs Amiga.

2/ Le problème de la non mise à jour du système est à mon avis un problème de culture Amiga: "je peux faire avec mon tout petit Amiga aussi bien que toi avec ton gros PC gonflé aux stéroïdes" ou "pas besoin d'avoir de carte graphique comme dans ton PC pour pouvoir afficher une image en 24 bits - 262000 couleurs mais ça ne se voit pas à l'oeil nu, alors chut...".

3/Depuis un an, j'ai délaissé un peu mon cher A4000/040/18Mo/1,2Go/CD6X pour des raisons professionnelles. Je n'avais plus le temps mais je me tenais au courant grâce à AmigaNews (:+). En juin, j'ai décidé de m'acheter un PC, un gros (enfin pour l'époque...), un Pentium 133/16Mo/CD8X/Sb32PnP/modem 28,8/Diamond stealth 3D/1,7Go pour un peu plus de $1500... Enfin, je pouvais rapporter du travail à la maison, à moi les derniers jeux 3D avec séquences vidéo, à moi tous les cédéroms vendus sur les couvertures de mags PC. Un mois plus tard je l'ai revendu pour un P166/CD8X/2Go/16Mo/modem 33,6/... et pour à peine plus cher ! J'ai revendu mon 2ème PC trois mois plus tard, après l'avoir utilisé en tout et pour tout environ un mois: il n'a jamais réussi à me faire oublier mon Amiga que j'allumais toujours après 2 ou 3 heures d'énervement sur le PC. C'est vrai que je n'aurais jamais pensé à un tel investissement pour mon Amiga!

4/ La population Amigaïste est variée et chaque individu a droit au type d'information qu'il recherche: le rôle d'un magazine est d'informer et les infos "ultra techniques pour super users" sont nécessaires, car finalement ce sont ces personnes là qui peuvent nous fournir des supers programmes DP, etc. Une partie "accueil des débutants" n'est pas à négliger, mais on trouve tout ça dans AmigaNews.

5/ C'est vrai que l'Amiga donne des sensations qu'aucune autre machine ne peut donner et mon expérience avec les PCs le prouve. Mes Amiga font partie de ma famille. Serait-il idiot aujourd'hui d'imaginer un nouvel Amiga avec des bus et ports standards (PCI/USB) et compatible avec tous les périphériques actuellement disponibles sur PC? Tout le monde y trouverait son compte. Surtout, cela permettrait à la petite communauté Amiga de respirer un peu après ces années de vaches maigres avant d'entamer des projets plus ambitieux encore que le A/Box. L'Amiga, j'y crois!

Heiarii TIXIER, Papeete - Tahiti

"Moi j'aime pas le BeBox" dit le schtroumpf grincheux...

Je supporte l'Amiga depuis de nombreuses années. Depuis mon A500, j'ai acheté tous les Anews. Si je suis un

lecteur assidu de votre magazine, c'est que j'y trouve beaucoup de choses intéressantes. Mais, les choses se gâtent. En effet, même si je comprends parfaitement les raisons pour lesquelles la rubrique "Vidéo Numérique" est apparue, je ne comprends pas, mais alors pas du tout la venue de la rubrique BeBox. La vidéo fait partie intégrante de l'Amiga, et sans être intéressé par ce domaine, je suis pour son existence. La rubrique BeBox, quant à elle, ne nous concerne pas et ceci pour plusieurs raisons. Quand cette nouvelle machine nous fut présentée, la foule l'a d'une seule voix déclarée remplaçante de l'Amiga (un grand frère a-t-on dit). Pourtant, si on y regarde de plus près (je l'ai vue et "testée" à l'Amiga Show 96), il ne s'agit que d'un PC amélioré. Je m'explique. D'un point de vue hardware, le concept BeBox est d'utiliser les périphériques PC existants, ce que la machine fait très bien. Quand l'Amiga est sorti, il s'agissait d'un ordinateur révolutionnaire. Les Mac en noir et blanc et les PC en EGA (16 couleurs) aux sons encore plus ridicules que sur les Atari 520 ST faisaient pâles figures. D'un point de vue software, le système d'exploitation est orienté multi-processeurs. Certes, c'est une nouveauté: enfin une machine qui exploite la puissance de deux processeurs RISC. Mais il me semble qu'une machine de ce type, devrait être bien plus puissante (au bas mot, deux à trois fois plus rapide) qu'un PC. Pourtant un Pentium 200 fait aussi bien, si ce n'est mieux. Essayez de faire un rendu avec Lightwave ou de lancer plusieurs animations en même temps dans plusieurs fenêtres et cela sous Win95 encore ! Si ma prochaine machine n'est pas un Amiga, en tous cas ce ne sera pas une BeBox. Plutôt acheter un PC ! Non, je rigole, mais moi, je suis exigeant et je veux un ordinateur intelligent et riche en possibilités. Je ne veux pas de machine qui n'ait rien d'autre à offrir qu'un système d'exploitation. Je veux un ordinateur vraiment fabuleux comme l'était mon A500 en 85 ! Une machine qu'on est fier de montrer ! NB: Vous allez encore parler des goûts différents pour chacun ou quelque chose dans ce genre. Pourtant, je suis ici le porte-parole d'une vingtaine de personnes. Pourquoi ne faites-vous pas de sondage de vos lecteurs sur cette question ? Si cette rubrique devait persister, j'espère que ce ne sera pas aux dépens d'une autre (étant donné la réduction de pages).

Philippe 'Elwood' FERRUCCI (69 Décines)
malibu@asi.fr avec Subject: Elwood

Amenez-moi ces esclaves!

Mis à part le jumper (je préfère le cavalier!) à modifier en position esclave sur le disque dur, quelles sont les opérations à réaliser pour initialiser à l'écran le/les disque(s) dur(s) esclave(s)?

Jean-Claude Perrottet (54 Villerupt)

AB : Premièrement, ne pas oublier de modifier AUSSI le(s) jumper(s) du disque maître pour lui signaler la présence du ou des esclave(s). Ensuite, booter sur la disquette INSTALL non-protégée en écriture et lancer HDToolBox. S'il ne voit pas les disques présents, utiliser l'option 'Change Drive Type' puis 'Define New...' et enfin 'Read Configuration'. Ensuite, pour chaque nouveau disque, définir les partitions avec 'Partition Drive' en pensant à renommer les partitions avec les noms de votre choix (HD1, D ou tout autre appellation). Une fois ceci effectué, il faut sauver les changements sur LES disques (oui, y compris le maître) quitter HDToolBox puis rebooter. Les partitions doivent alors apparaître sur le WorkBench et vous serez alors libre de les formater avec le FileSystem que vous aurez défini lors du partitionnement (standard ou amélioré comme AmiFileSystem).

J'ai CéDé mais il n'est pas là !

Bonjour, [...] Le 7 septembre 96 me vient l'idée d'offrir un

lecteur de Cédérom à mon Amiga 500 déjà équipé d'une interface IDE de chez M-Tec peuplée de 4Mo de mémoire et d'un disque dur de 420Mo fonctionnant sous WB 2.1. [...] FindCD me propose plusieurs devices dont l'Atapi.device et MTec A500.device, qu'il retient. Malheureusement, rien ne fonctionne et MTec ne répond pas aux demandes d'informations de mon revendeur.

Quelqu'un a-t-il la solution à ce problème ?

AB: *J'ai bien une explication mais malheureusement, cela signifierait que vous ne pouvez pas utiliser ce lecteur. En effet, il est à la norme ATAPI, or la norme ATAPI est une modification de la norme IDE d'origine, et le contrôleur MTec, vu son âge, doit être à cette norme et non pas à l'ATAPI... Il faut donc un autre contrôleur ou une mise à jour de celui que vous possédez, ce qui nous ramène au problème d'absence de réponse de la part de MTec. Si quelqu'un a résolu ce problème, je lui saurai gré de bien vouloir nous en informer.*

Communiqué sur IDDEI

Je suis l'auteur du programme IDDEI, paru dans le cédérom French Storm volume I de FDS. Je rappelle qu'IDDEI est un logiciel multimédia de gestion de connaissances. A mon grand étonnement, et sans savoir pour quelle raison mystérieuse, tous les noms de fichiers de ce CD ont été transformés en caractères minuscules. Or IDDEI gère ses fichiers de données avec des extensions du type toto.Fic ou toto.Img, et non pas toto.fic ou toto.img, ce qui lui permet de reconnaître le type de fichier utilisé. Ceci est une sécurité, pour ne pas faire avaler n'importe quoi au programme et éviter les messages d'erreurs si par exemple on charge un texte pour une animation IFF. Exemple:

En français dans le texte, si les 4 caractères du bout sont différents de ".Fic", va voir ailleurs. En basic dans le texte, if (right ent$,4)<>".Fic" then return. Evidemment, si les 4 caractères du bout sont ".fic", le programme rejette la demande par FICHE INVALIDE. Donc dans l'état actuel des choses, certaines fonctions du logiciel ne fonctionnent pas avec le cédérom, tel que "scanner", "info fichier", palette de couleurs", la consultation des fiches présentes sur le cédérom si on utilise la boîte de requête du gestionnaire de fichiers... Bien sûr, les fiches que vous créerez fonctionneront parfaitement puisqu'IDDEI les enregistrera sous le bon format. Pour résoudre le problème, deux solutions:

1/ Si vous vous enregistrez, je vous enverrai une disquette de mise à jour avec de nouvelles options (Scrolling 1000*1000, nouvelle gestion des scripts de conversion IFF, etc) ainsi que les modifications pour détourner le problème cité ci-dessus.

2/ Si vous ne voulez pas vous enregistrer, vilains petits canards, ou en attendant de le faire:

Copiez le répertoire IDDEI sur un disque dur Renommez tous les fichiers : .fic en .Fic, .ani en .Ani, .img en .Img, .ass en .Ass, ...

Renommez les répertoires : iddei.r en IDDEI.R, autoformation.s en AUTOFORMATION.S, ...

Renommez le répertoire principal iddei en IDDEI Renommez les fichiers d'accès dans Chemins.Dir : iddei.acc en IDDEI.Acc, ... Configurez le lecteur de travail (le logiciel doit être installé)

Dans le répertoire **IDDEI_System/Langues/,**

renommez les **.langue** en **.Langue**

Dans le répertoire **IDDEI_System/Palettes/**, renommez les **.pal** en **.Pal**

J'espère que ces explications seront assez claires pour les personnes concernées. IDDEI, puisque le savoir est infini...

PS: mon animation, **Futurapolis.BigAnim** dans **IDDEI_Ext/Futurapolis/** est également endommagée sur le CD et plante le système, quel gâchis...

Dan

Cherche:

Cherche moniteur d'occasion 21 pouces multisync au moins 84 kHz. Jac Pourtant. Transmettre au journal ou <jac@avignon.pacwan.net>

Disk.install, pour broadcast titler 2. Guy Daunay, tel: 02 43 75 96 23 (dept:72).

1200 version 3.1, 1800F maximum, prix à débattre (dept:03) dans l'Allier de préférence. Tel: 04 70 43 67 55, adresse: rue de Nevers, 03210 Souvigny.

Sur Paris ou proche banlieue quelqu'un d'expert et très expérimenté sur Scala, DPaint et Photogénic pour conseils ponctuels. Tel après 19h: 01 42 64 05 70 (dept:75).

achete ogicie jeux, éducatifs, bureauique, dessin etc pour Amiga 500. Faire offre à Mr Citron Michel, place de l'église, 22420 Plouaret, tel: 02 96 38 85 17.

Amiga 4030 de base avec clavier, sans disk-dur, sans cd-rom, dans Tours ou sa région. Faire offre, suivant configuration au 02 47 64 53 51 le soir de préférence (dept:37).

Moniteur d'occasion 21 pouces multisync au moins 84 khz, Jac Portant, transmettre au journal ou <jac@avignon.pacwan.net>

Vends:

A vendre 15000F. A4000T/060, 50 ou 60mghz, HD 1 Giga, 300 MPEG, 240 Meg (tout SCSI), 32 Mo RAM sur carte 060 (2Simms 16 Meg 60ns), 16 Mo Simm 4 Mo 70 ns sur carte mère, clavier allemand. Carte Cybervision 64 4Mo, carte Emplant, Carte ISDN BSC, CD ROM Apple externe SCSI double vitesse. Controleur SCSI II sur carte mère A4000 et sur carte 060. Grande collection de logiciels professionels originaux (TVPaint, Scala, etc...). Tel: 01 45 34 19 57 - email: gbo@internet.de

Cause Draco vds gvp g-force 68040/2mhz A3000 4mo: 1500F, piccolo sd 64/4mo: 1500F, cyberstrom 060/50mhz ss gar.: 3500F, peggyplus mpeg: 1700F, cd 300 e+: 500F, dctv avec rgb: 1000F, cd32 + sx1 + dd 60mo + clav.: 1000F, A3000 rom 3.1 + dd 500mo + 18mo: 3000F, Aladdin 4d v4.1: 800F tt en tbe. Demander Philippe. Tel: 03 29 62 21 51 (le soir après 20h) ou 06 08 26 29 79 (dept:88).

Carte accélératrice A1200, microbotics 68030 50mhz avec copro 68882 50mhz 0mo ram: 1000F. Tel: 03 29 30 64 63 ou 01 40 44 84 18 (dept:75).

Amiga 1200 + dd 120 + blizzard 1228 + copro + 4mo + cd rom 4x + moniteur couleur + joysick + nbrx logiciels + livres + (cadeaux Atari stf tbe): 4800F. Tel: 03 21 94 31 89 après 19h (dept:62).

Pour Amiga 500 dd gvp A530 turbo, 120mo + 8mo de ram + carte 68030 à 40mhz. Tel: 04 74 94 61 80 après 19h (dept: 38).

Amiga 2000 avec 2 lecteurs 3"1/2, moniteur couleur 1083s, utilitaires en tous genres, une centaine de jeux: 2000F à débattre. Appelez après 19h au 01 48 22 23 00, demandez William (dept:93).

A2000B ks 2.04 dd 210mo + 1084: 800F, A3001 68030 + 882 28mhz 4mo: 1200F, imprimane Citizen 220 + couleur: 500F, terminal ampex: 100F. Tel: 05 61 12 33 26 (hr).

Hisoft Devpac 3.5: 500F, squirrel: 300F, kit home office (kindword, maxiplan, infofile): 300F + jeux originaux: Project x, f17 challenge, stardust, superski 2, nicky boom, gp 500 II: 50F pièce, beneath steel sky: 100F. Tel: 04 91 44 81 55 (dept:13).

Affaire: Amiga 4040 fpu dd 250mo, 16+22mo ram, copro 32mhz, écran Commodore 1942, WB 3.0 + sol multimédia (scala/3d/graphismes/pao + jeux): 5000F le tout, imprimante canon bj 10sx: 500F. Soir et WE: Frédéric Jacquet: 01 39 91 10 84 (dept:95).

Compte-tour digital 50000 t/mn: 1000F, thermomètre digital 120 + 1370, 2 secondes différentielles: 1000F, onduleur Imunelec 1200w: 2000F, cherche driver pc-Amiga pour cd sony cdu 76s et pour sauvegarde Tandberg panther 250 se. Tel: 01 47 16 72 63 Marc (dept:92).

Amiga 1200, carte accélératrice gvp turbo, 200mo dd, 10mo ram, nbrx jeux, logiciels 2d, 3d, effets spéciaux originaux (real 3d, dpaint, ad pro etc...): 4500F. Tel: 02 97 21 00 98 hr (dept:56).

Lecteur magneto optic sony smo 501 600mo externe scsi avec 9 carotuches 600mo: 2200F, emplan pro scsi: 1200F, retina zIII 4mo: 2000F, 500 disq. dd/hd (marques diverses): 300F, A4030 18mo dd 250 e 340mo + lecteur cd romx4 et écran m1438 tbe: 5000F, laser canon lbpII (opiton ram 512k, polices, doc 700 pages, chargeur, câbles): 1200F. Tel le soir ou laisser message au 02 38 81 79 37 (dept:45).

Amiga 1200, disque dur 60mo, 4mo fast ram, 2 joysticks, commutateur lecteur 3 1/2 externe, imprimante, moniteur 1083s, jeux et utilitaires, 50 disq. vierges: 3000F. Contactez Alexis, tel: 04 50 45 75 46 après 19h (dept:74).

Amiga 4040 12mo ram, 260mo disque dur, cd rom x5, imprimante hp 520: 6500F. Philippe au 01 43 43 90 39.

Genlock viditech Amiga 2000 s-vhs composite incrustation connexion, soft titrage: 1000F, video director montage video hardware Amiga: 800F, videodirector montage vidéo hardward

Anciens Numéros

France

31- **Infonix,** 2 bis Rte d'Espagne 31100 Toulouse

75- **Phase,** 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris

Suisse

12- **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2

Les petites annonces sont payantes *(sauf abonnés)*

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompa gné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

pc 2.0: 700F, revues AmigaNews du n°9 au n°68 pour 300F, Camera Vidéo du n°6 au n°66 pour 300F. Tel: 03 81 95 37 63 après 15h (dept:25).

Amiga 4000/40, rom 3,1 et super buster 11, ram 18mo, disques durs ide de 200mo e 420mo. L'ensemble monté dans tour Micronik et carte slots Zorro 3, cédé à 7900F, carte contrôleur scsi dbk 4091: 1400F, Professional Page, professional draw, superbase pro: 250F chaque, 2 genlock yc et composite à bas prix. Tel: 03 24 54 72 44 après 18h (dept:08).

Deux Amigas, 4040 et un 4030 + 1 cyberstorm 060 + 36mo + 2 moniteurs + 1 cybervision 64 bits 4mo + 1 vlab motion + 2 dd (1 go ide + 1 go scsi + 2 contrôleur scsi) + 1 lecteur CDx4 externe + très nbrx logiciels + cd rom, etc... Le tout: 20000F, plus transport. Contactez Christian au 04 66 75 55 94 (dept:30).

Amiga 4000/40 (buster rev.11), 18mo de ram, dd 540mo, lect. de cd rom x4 + cd, carte picasso II, lect. disk hd interne, souris, tapis, disks, manuels et emballage d'origine. Faire offre au: 03 87 31 02 79 après 19h (dept:57).

Gvp hcd, série II, + 6mo: 1000F, carte accélératrice A2620 rev 3, 68020 avec 2mo: 700F, carte extennsion mémoire 2058 (2/8mo) + 4 mo: 800F, adaptateur pcmcia pour tower: 150F, genlock gst40 ayc + 2 câbles yc, état neuf: 1300F, rom 1/3 et 2/5 avec logiciels, carte contrôleur A2090, lecteur 5 1/4 (faire offre). Tel: 04 68 31 00 62 (dept:11).

Matériel: carte 68040 Zeus + scsi pour A2000: 2200F, carte retina Zorro II: 900F, Amiga 2000 nu: 1200F, dctv: 400F, carte ethernet Commodore A2065: 900F, contrôleur scsi A2091: 400F, lecteur 880ko: 300F, genlock vesone y/c: 2000F, personal sfc (pilote les betacam en rs422): 650F; logiciels: real v 1.5 vf: 400F, real v2 va: 900F, alladin: 500F, imagine IV: 700F, pixel 3d pro: 200F, deluxe-paint IV 300F, disk expander: 120F, ad-pro: 1000F, pro convert pack pour ad-pro: 300F, montage 24: 400F, image fx 1.5: 300F, excellence: 300F, dos to dos: 60F. Tel: 05 65 37 00 71, fax: 05 65 32 76 47 aux heures de travail (dept:46).

Amiga 4000T eagle r11 neuf, 2 lecteur hd et dd, cd-rom x4, dd 1go scsi 2, 2 mo chip ram, 36mo fast ram, carte teckmagic 68060-50mhz, carte graphique cybervision 64 3d 2mo, moniteur m1538s microvitch 15", clavier + souris, logiciels sccala mm 400, clarissa: 27000F. Tel: 03 44 41 33 75 (dept:60).

A1200, A1200 tower, dd, moniteur 1085s et multi 5, carte, imp hp 4l lazer, lecteur ext, cd... Recherche tous matériels Amiga. Tel: 03 20 03 33 44 le soir (dept:59).

A500 + ext 512 + digit son 8 bits: 500F, 1083s: 500F, alim 1200: 200F, rom 3.0 + docs (pour 1200): 200F, 68030 25 mhz (avec mmu): 300F. Prix hors port. Demander Eric après 19h au 02 51 86 18 75 (dept:44).

A4000/030 + fpu, ram 10mo, hd 250mo, cd-rom 2x + moniteur microvitec 1942 + wordworth 3.1 + dpaint 4... + revues, état neuf: 6000F. Eddy au 01 60 65 41 35 (dept:77).

M-tec 1230 28mhz: 350F, boîtier moyen tour customisé pour 1200 + alim 200w: 250F, lecteur de disk interne avec façade: 150F, clavier A500 encoqué pour tower: 150F, lot de 300 disq.: 1F pièce, tp à votre charge. Tel: 04 67 39 55 07 Julien, après 19h (dept:34).

Pour A3000/A4030, carte 040 A3640 rev. 3.1 à 30mhz + oscillateur sur support + ventillo + circuit fct 240p: 1500F, simms 4mo edo 60ns: 100F / 70ns: 80F, rom 3.0 pour A4000: 100F, superbuster 9: 100F. Tel: 04 67 02 62 58 hb ou 04 67 40 45 61 soir et w.e. ou olvi@hol.fr -Olivier (dept:34).

Amiga 4000/040, 18mo ram, dd 320mo + logiciels caligari 24, pagestream 3, imagine 3, adpro 2.5, scala infachannel, madiapoint, pro page 4, final writer + 50 jeux et 200 disq. + 50 revues ANews, ARevue, Adream: 7000F à débattre. Tel: 01 34 86 98 99 ou 01 47 09 57 78 (le soir) ou 06 60 49 02 01 (portable) (dept:78).

A1200 68030/28mhz, copro 33mhz, mo ram, hd 1go: 4000F, option moniteur 1084: 500F, option progs hd (dpaint V, brilliance, imagine 4.0, lightwave, scala mm300, photogenics, scenery, vista, wordworth 5, pagestream, bs3, jeux, etc...): 1000F à débattre. Thierry, tel/fax: 05 55 27 72 95 (dept:19).

Amiga 4000/40 10mo ram + hds 120 et 420mo + cd rom 4x + lecteur dd + imprimante swift 24 + nbrx softs sur cd et d7 (pctask et shapeshifter installés), le tout: 5500F. Stéphane Gamondes au 01 48 84 24 15 ou gamondes@ga.ecoledoc.ibp.fr (dept:94).

Pour Amiga, tout type, ensemble compet de programmation en assembleur, devpac 3.5 vf + cours + sherock vf + sources 60 disks + tous les ant avec disks + 10 livres dont la bible avec disks + diverses revues, logiciels et matériel, prix sacrifié. Tel: 01 42 28 72 86 (dept:75).

Mtec 1242 avec 4mo: 1000F, vxl030 copro 25mhz 2mo rom 2.04 A500 A2000: 800F, cartte mémore A1200 4mo: 400F, contrôleur hdd scsi A500 120mo: 800F, overdrive sans hdd A1200: 300F, barrettes mémoire 32 bits 4mo, 8mo. Tel Laurent: 01 64 58 60 82 (dept:91).

Carte picasso 2 avec 2mo de chip + tv paint junior + drivers et carton d'origine. Le tout pour 1000F ttc. Contactez Fred au 01 60 86 92 29.

Amiga 4000/30, 688882 33mhz, hd ide 850mo, cd rom x2 atapi, 12+2mo ram, imprimante 24 aig., rea 3d v2.49, shapeshifter, mui, toolmaneger enregistrés,... Prix: 5000F. Tel (demandez Willy): 04 94 34 22 15 (dept:83).

Uc 2000B: 900F, A2090 hd 20mo: 300F, gvp hcd hd 52mo: 400F, gvp hcd + 4mo: 400F, ext 2mo: 250F, lect ext dd: 250F, rom 2.05: 100F, rom 3.1: 250F, A2088: 150F, A2286: 250F, at once 286: 200F, filecard pc 40mo: 250F, pablo: 660F. Tel: 04 78 30 17 28 (dept:69).

A500 1mo + jeux + joystiks + souris: 700F, kickstart 3.1 pour A500 ou 2000 + carte accélératrice 68020 4mo: 700F, carte mémoire mteck 2mo + pendule: 450F, écran 1083 couleur stéréo: 650F ou le tout: 2000F. Tel: 01 47 77 04 51 de 16h à 21h (dept:92).

A2000B rev 6.2 avec écran 1083s, carte avidéo12, dd scsi 52mo, streamer tandberg scsi (voir ANews 74) avec 6 bande 250mo et 2 de 150mo. Tour pour 4 périphériques scsi avec alimentaion et nappe. Guru rom v6, imprimante hp laser jet IIIp avec cartouche neuve, aminet set 3. Faire offre à Philippe au 05 53 80 44 75 (dept:24).

MKII neuve: 4300F (Cyberstorm 68060 à 50mhz pour A4000, A3000) emballage clos d'origine, preuve garantie par facture d'achat, vends occasion: carte A3640 rev.3.1 (68040 quatz 60mhz): 1500F, Amiga 500 avec écran Sony kv1615F plus jeux originaux, joystik: 1500F, contactez Yves au 04 94 49 43 29 (dept:83).

Cd rom scsi + squirrel: 800F, excellence, traitement de texte 3.0: 300F, cinemorph: 100F, livre A500+/600: 60F, recherche accessoire pour circuit tcr change voie. Tel: Pascal 20h au 01 46 27 84 59 (dept:75).

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

FRANCE

06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue ContantCanne la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informati que, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75 53 01 48
30 L'informatique Evolutive, 5 rue Cité Foule 30900 Nimes - Tél 66 21 74 89 - Fax 66 21 74 95
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Aliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos tél 56 82 70 01 fax 56 46 36 49, email: bugss@grolier.fr
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78, Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@micronet.fr
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54000 Nancy
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87 71 08 03
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Amiga à Calais (CAC) 81 rue Anatole France 62100 Calais
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
66 Club Informatique Stephanois, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68 92 48 18, 68 92 05 52
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 Club amigafan, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac 75011 Paris
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec #15 , 4 ieme avenue sud Roxboro Montreal H8Y 2M1 QUEBEC CANADA. Lignes de BBS : (514) 355-1280, (514) 421-0285, (514) 684-7500. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
CLAP - Club Amiga de Quebec 1 rue des Pres, Beauport, Quebec, Canada, GIE 5J8. Tél: (418) 666 5969 AMIX BBS: (418) 666 4146

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 International Commodore Club Genève, c/0 Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).............365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro........**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom..Prénom...

Adresse...

....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration | | | | |

Date................................ Signature.............................

Associations

Rubrique gratuite **-** Associations *(à but non lucratif)*, envoyez votre catalogue, votre texte (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts.

A.C.V. Art Com Vidéo

La meilleure façon d'aborder le Domaine Public, c'est de composer vous même vos disquettes. Sur la collection CAM et Fish, sélectionnez les programmes qui vous intéressent, (X Fish 319 + Y Fish 1000 + Z CAM 877, etc...). Si vous recherchez une texture, une CGFont ou une Color font, etc... spéciale, contactez-nous. Plus économique et rapide. Comptez quatre programmes par disquette avec un ordre de préférence si dépassement des 880 K. 15F par disquette + 20F de port, par chèque à ART COM VIDEO, 107 rue princesse, 59800 Lille. Tél 20.13.80.41

AEIC

L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél 20.15.88.73

AFIV

Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel 93.92.15.00 Fax 93.13.90.95

AFLE

Enfin les versions françaises que vous attendiez. Les auteurs des meilleurs freeware, shareware et shareware compensé du moment ont donné à l'Association Française du Libre Essai leur accord et leur soutien pour vous proposer une documentation en français complète et soignée, et même, une version entièrement francisée pour certains de leurs programmes préférés. Disquette catalogue contre 10F - AFLE, BP505, 13091 Aix en Provence cédex 02

AMIGAzette 83

Son activité principale est d'édité un fanzine axé sur l'Amiga. Son but est d'apporter des informations, des astuces, initiations et toute autre source d'intérêt envers l'Amiga. Son prix est de 15F et la disquette correspondante est de 8Frs. Les frais de port sont compris. Nous acceptons toute participation pour remplir nos pages. Pour toutes correspondance: E-mail: amigazet@strascom.fr - http://www.pratique.fr/~jchesnot/ ou alors AMIGAzette 83, 9rue Ste Elisabeth 83200 Toulon.

ASLM

Amiga Support Le Mans propose à ses adhérents une multitude de services dont l'initiation aux logiciels, étude et réalisation de tout type d'appareillage électronique (digitaliseur, ATower, ect...), aide à la configuration matériel et logiciel de l'Amiga, ect... Président Lepoittevin Bertrand au Mans 43 28 87 83.

BUGSS

Réalise des traductions de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, les bestiaires, optimdisk, megaDP, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: c/o Rudy Mathey, 44 rue Morion, 33800 Bordeaux, tél 56.82.70.01 et fax: 56.46.36.49, email: nugss@ grolier.fr

CORVETTE PRODUCTION

L'association est composée de techniciens de l'audiovisuel et d'infographiste (Amiga/PC). Son but, la conception, la réalisation et la diffusion artistique à l'ide de moyen techniques audiovisuels. Elle vous propose des stages d'initiation ou de perfectionnement dans les domaines de l'infographie, la vidéo et de la photographie. Elle organise depuis deux ans en collaboration avec l'association TRAVELLING la manifestation "Les Nuits Insolites du Film". Elle vient de créer un département "KANSEL" dédié à la production de dessin animés et musique Techno sur Amiga. Contact: 56 Av J.B. Clement 34130 Mauguio Tél: 67 120 581. Traveling: spécialisé dans la création, la production et le formation en audiovisuel. Depuis 1985 réunit des professionnel de l'image et du son pour la réalisation de documentaires et films institutionnels. Contact: Emmanuel 67 923 324

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

La plus ancienne association sur Amiga (08/1984), spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Filiale en Normandie. Activités: réalisatiuon de station multimédia - développement électronique et informatique - télévision locale CORSAIRE Télévision C.T.V. (CTV recherche des animations, film vidéo, musiques... envoyez-nous vos oeuvres avec libre diffusion). Contact (joindre 1 timbre SVP): siège social Corsaire Production, C19 La Rocade, F-91160 Longjumeau. tél 01 69 09 55 04

CRAYON X

Crée et diffuse ses propres réalisations logiciels jeux et utilitaires, commerciaux ou D.P. Mise en place prochainement d'une antenne de développeurs pour la réalisation de produit de qualité sur Amiga (AGA). Avis aux jeunes talents. Ecrivez en envoyant vos réalisations à Crayon X, 46 rue d'Arsonval l'Esterel Bt B 69800 St Priest. Tél 72 28 01 86

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

EOLE FILMS

Réalise des documents vidéo de qualité professionnelle et assure le montage de vos propres images quel qu'en soit le format (SVHS, Hi8, UMatic, Beta). Eole films propose également titrages, effets, commentaires, etc... Une partie des travaux est effectuée sur banc informatisé Amiga Videopilot. Tarifs associatifs. Tél (1) 40.34.79.45

Exode

Exode création d'une banque de données pour réunir et informer les Amigaïstes. Répertoire de spécialistes Amiga revendeurs, associations (leurs produits, leurs préstations), qui fait du DOMPUB, qui à tel cable, etc... Bourse d'échange (Petites annonces), boîte à lettres, pour communiquer entre-vous. A consulter sur 3615 BABMICRO. Tel: 04 90 95 97 61

Frontières Informatiques

Propose les traditionnelles collections de DP (CAM, Fish, 17bits...) ainsi qu'une nouvelle collection DP intitulée "Vie et Loisir". Tarif unique 10F la disquette + frais de port. Nous faisons aussi: une initiation à l'informatique et des impressions sur Teeshirt. 52 rue d'Italie 13006 Marseille. tél 9142 83 07

I.D.V.O.

I.D.V.O. est une association de réalisateurs vidéo et d'infographistes. Les prestations proposées sont: réalisation de films, animation 2D et 3D, préao. Par ailleurs, I.D.V.O. édite une collection DP intitulée D.PIXELS, où chaque numéro aborde un thème différent. I.D.V.O. 2bis rue du général Joubert, 21000 Dijon

IMPACT MULTIMEDIA

Activité suspendue cause service national

INFOVISION

L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Celle-ci propose également un service de scanérisation 24 bits par sublimation thermique. Pour plus d'informations, envoyer une enveloppe timbrée à Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau

INTERCEPTOR

INTERCEPTOR diffuse une large collections de DP (Fish, CAM, DPAT, Aminet, 17 Bits collections, Assassins games, Amos dp, TSWIFS etc...) ainsi que le T-Shirt Amiga au prix de 35F. Dik à partir de 10Fr frais compris! Abonnement 50Fr. Cata contre enveloppe timbré. 4 bis, rue J.B Clément 69100 Villeurbanne

LITOTE - CRÉATION

La Vidéo des Arts et Sciences, 4 Mo,tée de la Tour F-30400 Villeneuve lez Avignon. tél 0490258184 fax 0490258361. E-mail: litote@wanadoo.fr

MEGA-DP DIFFUSION

L'association MegaDP Diffusion produit et diffuse les collections freewares suivantes: MegaDP, X-MegaSlide, MegaModules, GIFCollection et ClipArts. Catalogue complet sur disquette disponible contre 4 timbres à 2F80, ou une disquette et une enveloppe auto-adressée timbrée à 4F40 à l'adresse suivante: Stéphane CARRE, 29 rue Saint Georges, 62600 BERCK-SUR-MER

MICROLOGS

43 rue Carnot 69190 St-Fons tél 78 70 43 06, modem 78 67 80 29

Over AGA

Association Over AGA propose grand choix de module: 200 mega de musiques. demo AGA, digit, scanerisation, contacts. Pour tous renseignement: Over Aga Club informatique. 2 rue du Tram 54230 Chavigny. Tel 03 83 47 57 31 ou 03 83 47 63 19 demander Sebastien.

PIXEL ART

Pixel Art vous aide à résoudre vos problèmes techniques, mais aussi apporte sa collaboration à vos projets. Vous cherchez un fond d'écran original, un son très spécial, ou bien digitaliser une photo, quelque soit le format (PCX, GIF, JPEG, et le support: disquette DD, HD, syquest, vidéo Hi8, S-VHS, etc...). Nous sommes là pour vous aider! Ecrivez nous à: Pixel Art, 14 rue des guetteries 37000 Tours.

ProMEDIA

Elaboration de ProDIA, collectiçon HD (2.6Mo de DP/Disk). Support BBS au (+33) 21 57 14 70 et nouveau: élaboration de logiciels DP... Siège social: ProMEDIA, 7 rue Voltaire F-62950 Noyelle-Godault. Mail Ethernet: caullier@ens.Lifl.fr.

R.A.C Rennes Amiga

Club

Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accès à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association

Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Possibilité de location. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication

Carnet d'adresses

Allemagne

Les numéros de téléphone et de fax sont, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

DCE Computer Service GmbH. Kellenbergstr. 19a, 46145 Oberhausen. Tél (208) 63 31 51 Fax (208) 63 04 96

HK Computer. Hönninger Weg 220, 50969 Köln. Tél (221) 36 90 62 Fax (221) 36 90 65 E-mail vector.comp@t-online.de

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

Max Computersystem, Max Larsson, Sandweg 30, 64385 Reichelsheim. Tél (6164) 91 21 51

Media Verlagsgesellschaft mbH. Moosweg 18, 88175 Scheidegg. Tél (8387) 92 22 22

Siegfried Soft, Reichenbergerstr. 12, 34246 Vellmar. Tél (581) 982 39 06 Fax (581) 57 31 79

TKR GmbH & Co KG, Stadtparkweg 2, 24106 Kiel. Tél (431) 33 78 81 Fax (431) 3 59 84 WWW http://www.tkr.de

Abonnement

Pour s'abonner à Amiga-Magazin : AMIGA AboService 74168 Neckarsulm. Tél (7132) 95 92 42 Fax (7132) 95 92 44.

Numéro seul : DM 7,80. Abonnement étranger (donc pour la France) : DM 109,20.

Nos amis suisses peuvent s'adresser directement à : Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg. Tél : 0 64/51 91 31

Abonnement FS 83,40.

Pour s'abonner à Amiga-Plus : ICP Innovativ Computer Presse GmbH & Co.KG. Aboverwaltung Amiga Plus. Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg. Tél (Manuela Bauer) (911) 53 25 179 Fax (911) 53 25 197.

Numéro seul : DM 9,90 (une disquette incluse). Abonnement d'Allemagne DM 99, d'Europe DM 139, du reste du monde DM 159.

Pour commander Amiga-Special : DM 6,90 (+ port ?). Contacter I.A. media Verlagsgesellschaft bmH. Pour l'année DM 75,90.

Autriche

Solaris Computer, Insbruck, Mariahilfpark 1/010. Tél et Fax (512) 272 724

Belgique

AlfaData Benelux, KV Overmeirelaan 20, 2100 Antwerp, tél +32 3 326-0144, FAX 32 3 326-0194

Amiga City, Tel +32/2/736.61.11, Fax:+32/2/772.24.01, EMail: amiga.city@ping.be

AVM Technology, rue de Rotheux 279, B4100 Seraing. Tél 41/38 16.06 FAX 41/38.15.69.

Digital Précision, 330 Chaussée de Jette, 1081 Koekelberg, Bruxelles, Tél 02/426.0504, FAX 02/420.38.75

IMedia, 7 Carré Peeters, 1180 Bruxelles, Tél02/376.14.38

Audio-Visual MultiMedia Technology, rue de Rotheux, 279, B4100 Seraing Belgique. Tl (0)41 38 16 06, Fax (0) 41 38 15 69.

Canada

Amitrix Development, 5312 - 47 Street, Beaumont, Alberta, T4X 1H9. tél ou FAX:+1 403 929 8459, E-mail sales@amitrix.com WWW http://www.networx.com/amitrix

Grande Bretagne

Almatera, Southerton house, Boundary Business Court, 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey, CR4 3TD, England tel (0181) 687 0040 Fax (0181) 687 0490

Bookmark Publishing Ltd., The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE. Tél 01525 713671, Fax 01525 713716.

Digita International, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL England, Tél. 0395 270273, Fax. 0395 268893

Diskotech (Grande Bretagne), tél (1944) 1591-620242.

Duchet Computer 51 St Georges Road CHEPSTOW NP6 5LA England

Eyetech Group Ltd., tél 01642 713185.

RBF Software, 169 Dale Valley Road, Hollybrook, Southampton SO166QX, England. E-mail rbfsoft@cix.compulink.co.uk WWW http://www.compulink.co.uk/~octamed

Fourth Level Developments, 31 Ashley Hill, Montpelier, Bristol BS6 5JA. http:www;flevel.co.uk, email: sales@flevel.co.ukH-Q, tel 01525 211327

Hagars Electronics, 127 High St, Sheerness, Kent ME12 1UD, tél/Fax 01795 663336.

HiQ, unit 1, Cablr End, 2 the Square, Hockliffe, Bedfordshire LU7 9NB tél 01525 211327 fax 01525 211328

HiSoft, The Old School Greenfield, MK45 5DE Bedford. Tél (1525) 71 81 81 Fax 71 37 16

Hydra Systems, Red Lane, Kenilworth CV8 1PB, tél 1203-471111, Fax 1203 473333.

KRP 1944.141.762.2510

Blittersoft, Tél 1944 1908 261 466

Optonica, 1 The Terrace High Street Lutterworth Leics England LE17 4BA, tél +44 (0) 1455 558282, fax +44 (0) 1455 559386

Seasoft Computing, GBUnit3, Martello Enterprise Centre, Courtwick lane Littlehampton, West Sussex BN17 7PA. Tél (1944) 1903 850378.

Revues anglaises

Amiga Format, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16339.95 pour 12 numéros)

Amiga Shopper, Future Publishing, Somerton, Somerset TA11 6BR (abonnement Europe 16340 pour 14 numéros)

CU Amiga, Tower Publishing, Tower House, Sovereign Park, Lathkil St, Market Harborough, Leics LE16 9EF (abonnement Europe 12 numéros 16366)

Etats-Unis

Anti Gravity Products, 456 Lincoln Blvd, Santa Monica, CA 90402, tél 310-393-6650, fax 310-576-6383.

Consultron 8989 Ridge Rd Plymouth MI 48170 tél. (313) 459-7271

Elverson Puzzle Company, PO.BOX 258, Elverson, PA 19520, FAX : +610 277 9006 Email:equack@bix.com

Intelligent Designs Inc, 2925 East Colonial Drive, Orlando, Florida 32803 USA. Tél (407) 894-1031, (407) 894-2384, FAX (407) 894-2110 Tech Support. (nouvelle adresse) (TapeWorm)

MegaGem, 1903 Adria Santa Maria, CA 93454-1011 805349 1104 tel fax compuserve 70250,626

Newtech 1200 SW Executive Drive Topeka, KS 66615, tél 1 913 228 8000, fax 1 913 228 8099

Nova Design Inc, 1910 Byrd, Avenue Suite 214, Richmond, VA 23230 USA

Oregon Research, 16200 SW Pacific Hwy., Suite 162, Tigard, OR 97224

Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Fax +610 277 9006

Silent Paw Productions PO Box 1825, Manassas, VA 22110. Tél 703-330-7290 (voice/FAX)

Software Hut, Folcroft East Business Park, 313 Henderson Dr Sharon Hill, PA 19079 USA, Tél: 19.1.610.586.5704, Fax: 19.1.610.586.5706

Soft-Logik, 315 Consort Drive, St.Louis, MO 63011 USA. Tél 314-256-9595, FAX 314-256-7773.

Tri State Computer, 650 6th Avenue, Corner 20 th St NY, NY 10011, USA

Hollande

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Pays-Bas, tél (46) 37.08.00, fax (46) 36.01.88

France

ACM, 8 rue Des Vergers, 57890 Porcelette, Tél/Fax 87 93 53 61

ADFI, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriet 63000 Clermont Ferrand tél 73 93 77 31

ADNET 3615 ADNET

AFLE, BP505, 13091, Aix en Provence tél 56 05 72 09, Fax 42 64 56 76

AMIE, 11 Bd Voltaire 75011 Paris 16 1 43 57 48 20, Fax 16 1 43 57 10 01

Applimatic, CH-1618 Châtel-St-Denis, Rte de Montreux, Suisse, Tél (france 1941) 21 9314031, Fax 21 931 4035

Axiom Computer, 3 avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. Tél 39-68-39-25, FAX 39-68-33-81

Atol SARL, 67 rue Nationnale 72000 Le Mans Tél 43 23 43 57, Fax 43 43 90 39

Atéo Concepts, Le plessis, 44220 Couëron. Tél/Fax 40 85 30 85.

Delta Graph'X, 4 rue Gracchus Babeuf 91180 St Germain les Arpajon, tél&fax (1) 60 84 16 14. email: dgx@deltagrafx.grolier.fr , Web: www.grolier.fr/deltagrfx

L'école Fr, BP274, 16007 Angouleme Cedex Tél 07 67 12 19

ECOUTE VOIR, Anne Rubie, tél 41 06 90 90 fax 47 39 26 95.

EDI, BP282, 75625 Paris Cedex 13, Tél 16 1 45 89 32 00, Fax 16 1 45 89 12 93

FDS, 82 rue Sailly, BP 134, 59543 Lys Les Lannoy Cedex, Tél 20 02 06 63, Fax 20 82 17 99, Minitel 3615 FDS

FFD, 3 rue A. France 13220 Chateauneuf-Lès Martigues, Tél 42 09 05 15, Fax 42 76 18 70

Futur I Média, rue de la Perruche, Quartier Sextant, Les Minimes, 17000, La Rochelle, Tél 46 45 16 16, Fax 46 45 14 00

IFA 11 rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél 27 67 77 67, fax 27 67 71 36

Innelec, Centre d'Activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex. Tél (1) 48 10 55 55, FAX (1) 48 91 29 12.

Infologic - Seron Christian - Tel/Fax: 33 4 66 75 55 94 France - email : infologic@mns.fr Web: http://www.mns.fr/infologic

Infonix, 2 bis Rte d'Espagne, 31100 Toulouse, Tél 61 40 75 45, Fax 61 40 76 43

MIG Info, 20 rue Consolat, 13001 Marseille, Tél 91 50 22 55, Fax 91 50 24 23

MSD, 20 rue du 11 novembre, 42100 Saint Etienne, él 77-41-64-14, fax 77-41-61-29, email froggy@internaute.fr, web http://www.internaute.fr/users/msd/msdweb.html.

Orion Diffusion, BP299, 61008 Alencon Cedex, Tél 33 82 67 65, Fax 33 82 68 30

Phase Informatique, 93 av du Général Leclerc, 75014 Paris, tél 45 45 73 00 Fax 45 45 50 17

Phoenix DP, BP 801, 64008 PAU Cedex, Tél/Fax 59 82 95 00

Photon, 3 rue de la Tuilerie, Les Granges Galands BP129, 37550 St Avertin Tél 47 32 90 20 Fax 47 80 50 99

Quartz Informatique, 2bis avenue de Brogny, 74000 Annecy. Tél/FAX 50-52-83-31

RDM, 18 Av Shakespeare 06000 Nice, Tél: (04) 93 37 69 38, fax: (04) 93 37 69 39, Numeris (04) 93 37 69 37, portable (06) 07 55 13 88, Email SteRMD@Pratique.fr, Web www.pratique.fr/~stermd.

Serele, 22 rte Nationale 190, 78440 ISSOU, Tél 30 42 77 77, Fax 30 42 77 33

Schesppers Entreprise, 55 rue Félix Faure (Bat C), 95880 Enghien Les Bains, Tél 16 1 39 64 30 61

Synthé Diffusion, 9 rue Kennedy, 31100 Toulouse-France, 61 21 16 37.

Turtle Bay, Les Chennevieres 03320 Le Veurdre, Tél 16 70 66 44 25, Fax 16 70 66 42 20

Theta Scan, 17 avenue du Parc, 91380 Chilly Mazarin, tél (1) 69 79 13 00, FAX (1) 69 79 13 13

VAV, Vidéo 165 rue Breteuil 13006 Marseille tel 91 53 10 10 fax 91 81 12 73

Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78

Italie

Db-Line srl, V.le Rimembranze, 26/C, 2102 Biandronno VA. Tél 39-332-768000, FAX 39-332-768066. BBS 39-332-767383.

Suisse

Applimatic SA, Châtel St Denis, Route de Montreux, Tél 19 41 21 931 4031, fax 19 41 21 931 4035

Realtime Software, Rosenfeldweg 4, CH-6048 Horw -1- Computer, PO BOX 2200, 1950 Sion 2, tél 19 41 27 222 000, FAX/Modem 19 41 27 22 1900

Quantum Peripheral Products (Europe) S.A., Champs Montants 16a, CH-2074 Marin. tél (38) 35.70.00

Relec Software & Hardware Amiga Village du Levant 2B CH 1530 Payerne Suisse Tél +26 660 02 82 Fax +26 660 02 83 <Relec@com.mcnet.ch >

INDEX

AmigaNews 1996
Numéros 86 à 96

Tous nos anciens numéros sont disponibles (voir page 64 pour les prix)

Index par Alain Bourgery. Si vous trouvez des oublis, signalez-les à Ed:

L'index du numéro 1 au numéro 73 a été imprimé dans AmigaNews numéro 74
L'index du numéro 74 au numéro 85 a été imprimé dans AmigaNews numéro 86

Real 3D

Un moment de détente

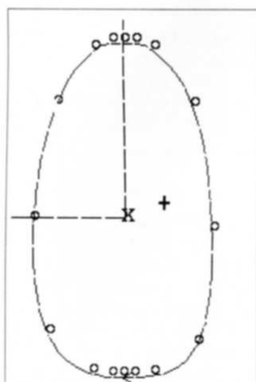
Je vous souhaite une bonne année, pleine de petits processeurs ultrarapides, de petits meshes de derrière les fagots, d'anims délirantes, de modélisation exemplaire, etc... Comme cadeaux de nouvel an, j'offre à tous les internautes une visite à mon site flambant neuf et à tous, les résultats du premier concours de la mailing-list de RealSoft. En outre, ce mois-ci et le mois prochain, nous allons faire une petite récréation dans la théorie austère et nous concocter un petit projet à suivre.

Le petit poisson (quoi, pas frais ?)

C'est vrai qu'il n'est plus très frais mon poisson, c'est un de mes premiers projets, il a donc au moins 3 ans. Il a le mérite d'évoquer de multiples aspects de la modélisation et il s'applique à une animation simple mais spectaculaire.

Le but est de modéliser un poisson qui suivra une courbe trajectoire en ondulant selon cette trajectoire. Nous devons donc utiliser un "mesh".

1) La confection du "mesh".



Nous allons choisir la méthode "Build from Curves", la construction à partir des courbes. Choisissons la vue de côté, sélectionnons la grille et construisons un BSpline ovale

[Create/Controls/B-Spline Ctrlp]

d'au moins 16 points, en faisant bien attention que le point de départ de notre courbe (matérialisé par la flèche) soit soit en haut, soit en bas, sur l'axe de symétrie (pour ne pas avoir de problème plus tard avec notre texture). Concentrons les points en haut et en bas selon la figure 1. Dans la vue de face, multiplions cette tranche de poisson par 13.

[View/Input Plane/Horiz Lock (AmigaR-5)],

sélectionner notre tranche "line",

[Projects/Macro/Record Macro (Shift-m)],

[Modify/Structure/Duplicate (Alt-d)],

[Modify/Linear/Move (m)],

pousser le nouveau spline de quelques carrés vers la droite,

[Projects/Macro/Record Macro (Shift-m)],

[Projects/Macro/RepeatMacro (y)], entrer 11.

Nous avons nos 13 splines bien alignés (figure 2).

Il faut se souvenir que le premier et le dernier ne comptent que pour l'orientation et sont invisibles en rendu. Il doivent donc dans cet exemple être réduits à des points. Il faut sélectionner les autres l'un après l'autre et les réduire en deux dimensions dans la vue de côté (poisson de face), de façon à obtenir une courbe ovoïde ressemblant à un poisson (figure 3). A présent, il convient de réunir les deux derniers splines car (le dernier ne comptant que pour l'orientation), l'avant-dernier doit être fermé. La chose est différente devant, car nous allons lui laisser la bouche ouverte. L'antépénultième (line.10) doit être aplati pour faire la queue. Il convient d'aplatir également le précédent (line.9), mais légérement, pour préparer la queue. Vu de dessus, notre ébauche doit ressembler à la figure 4, vu de face à la figure 5.

Sélectionnons la line.5 et dans la vue de côté (poisson de face), étirons

[Modify/Freeform/Move KnotPoint (AmigaR-k)]

le point supérieur et le point inférieur pour ébaucher la nageoire dorsale et la première ventrale. Avec la line.7, puis la line.8, procédons de même mais seulement en bas, peu pour la 7 mais plus accentué pour la 8, ceci pour ébaucher la deuxième nageoire ventrale. De côté, la chose doit ressembler à la figure 6 et de face à la figure 7.

Il ne nous reste plus qu'à lui "faire la peau". Sélectionnons tous les splines dans l'ordre de "line" à "line.12" et transformons les en "mesh"

[Create/Freeform/Build from Curves].

Nous pouvons dès lors supprimer tous nos splines de construction si nous sommes sûrs de nous (sinon, regroupons-les dans un niveau : tous sélectionnés

[Create/Boolean/OR (Shift-b)]

et rendons-les invisibles

[Modify/Properties/Attributes (i)]

et cochons la case WF-Invisible)..

2) L'édition du "mesh".

Notre forme est loin d'être parfaite. Nous avons dorénavant deux méthodes pour l'éditer. Soit au point par point avec

[Modify/Freeform/Move KnotPoint (AmigaR-k)]

par exemple pour étirer les nageoires, soit à l'aide de groupes en multisélectionnant plusieurs points

[Shift-Drag],

en les groupant

[Create/Structure/Group (g)]

et en déplaçant ce groupe et en le modifiant à convenance (notamment avec Move) comme pour les points correspondant à nos deux derniers ex-splines. Avant tout, n'oublions pas de déselectionner le blocage horizontal

[View/Input Plane/Horiz Lock (AmigaR-5)].

A l'aide de la première méthode, tirons donc vers le haut et vers l'arrière le point culminant de la nageoire dorsale, vers le bas et un peu vers l'arrière les nageoires ventrales, vers l'arrière, vers le haut et vers le bas respectivement pour les deux extrémités de la nageoire caudale.

Avec la seconde méthode, ramenons les points terminaux (les ex-splines 11 et 12) en groupe vers l'avant de façon qu'ils se trouvent plus en avant que les extrémités de la nageoire caudale. Tout ceci est une histoire de goût, d'art et... de genre de poisson! Disons que ça devrait ressembler en gros à la figure 8.

3) L'habillage.

Puisque nous avons pris soin de démarrer nos splines en haut ou en bas, nous n'aurons pas de difficultés à faire un mapping spline à l'aide soit d'une image quelconque, les essais peuvent donner des poissons très bariolés, soit d'une image savamment dessinée. Là où la chose est difficile, c'est en ce qui concernela disparité d'étirement dans les différentes zones de notre poisson-fa. Pour vous aider à lui faire un costard sur mesure, je vous conseille de vous faire une mire quadrillée (voyez la mienne, figure 9) avec des repères bien évidents, afin d'examiner sur une image rendue où se trouvent ces repères sur votre poiscaille. Voyez l'exemple sur la figure 10.

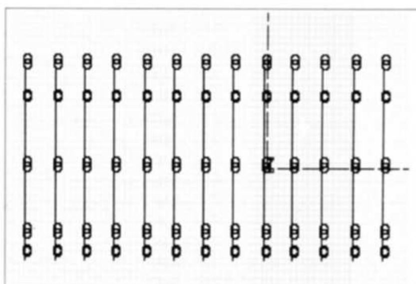


Figure 2

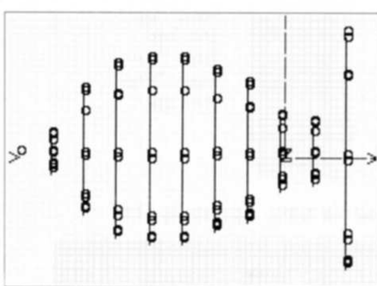


Figure 3

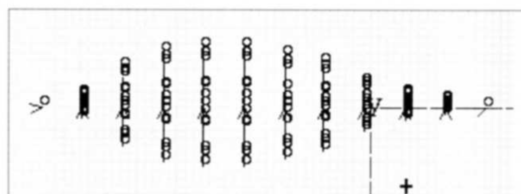


Figure 4

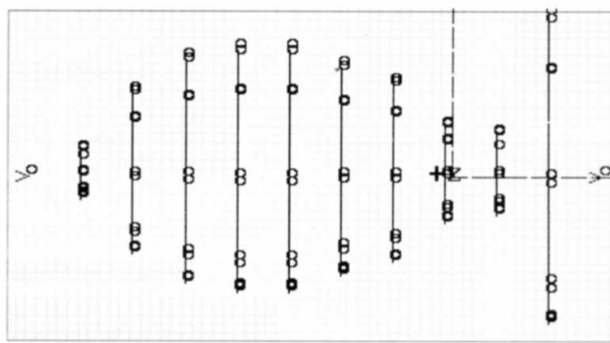


Figure 5

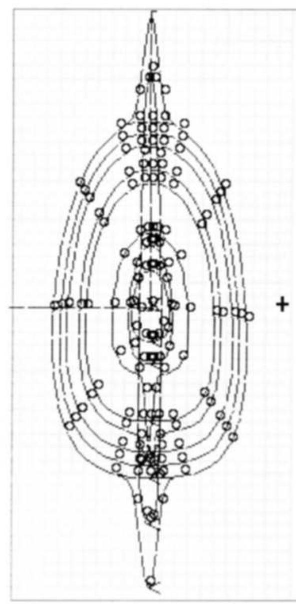


Figure 6

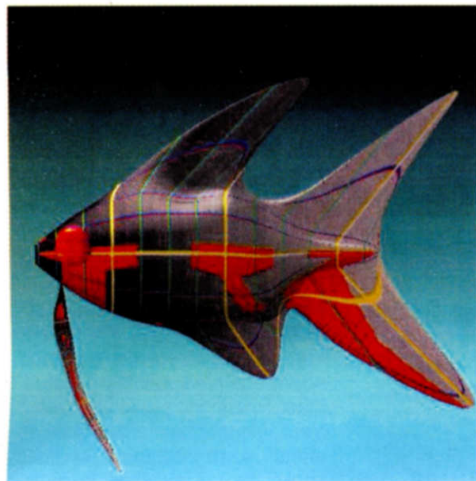


Figure 9

Figure 10

La chose n'est vraiment pas facile, mais vous en viendrez à bout avec de la patience, je le sais..

4) Les accessoires.

Je ne vais pas vous faire l'injure de vous guider dans la confection des yeux, ni des nageoires antérieures. Faites des essais, remodelez votre poisson, peut-être avec plus ou moins de points par spline, plus ou moins de splines, améliorez-le, faites du poisson frais. Envoyez-moi les résultats.

Le mois prochain

Nous animerons notre poisson de manière réaliste. Ce que je ne voulais pas spécialement faire dans ce programme, je l'ai fait parce qu'il n'y a que les imbéciles qui ne changent jamais d'avis, et puis c'est une récré instructive.

Je dois préciser à la suite d'appels de certains d'entre vous que les résultats comparatifs (suspects) sur différentes plateformes du numéro de décembre venaient d'un membre de la mailing-list, je n'ai rien vérifié moi-même, et il est vrai après réflexion qu'ils n'ont pas l'air très véridiques. Excusez-moi, je ne vous livrerai plus de tels résultats.

Allez, je vous souhaite une "pêche" d'enfer.

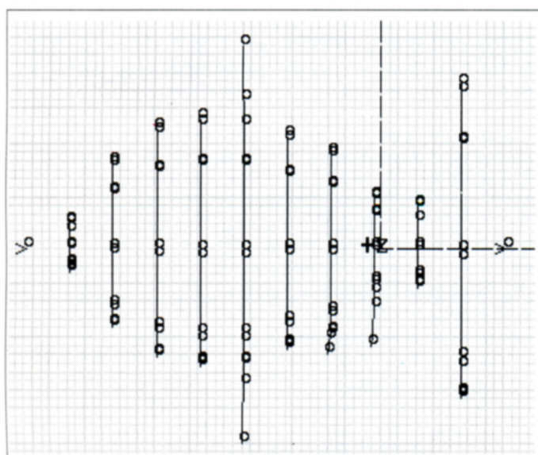


Figure 7

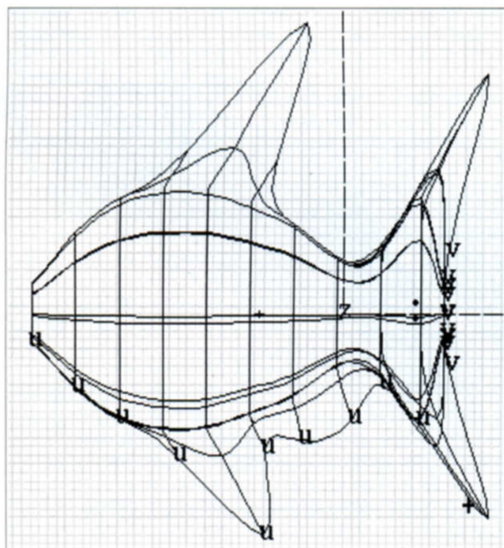


Figure 8

RealNews RealNews RealN

Un léger retard dans la confection du CD a entraîné la non-distribution de la nouvelle version 3.5 avant Noël. ■

Alors en attendant, tous les mordus de la liste expriment leurs souhaits délirants les plus exotiques en matière d'innovation pour la future version 4.0. Andy Jones, qui est dans le secret des dieux, sans rien révéler, déclare que tous ces souhaits sont futiles et complètement à côté de la plaque, tant la conception va tout bouleverser. ■

LE CONCOURS

Le premier sujet, les jouets, clos le jour de la Saint-Sylvestre, a donné les résultats que vous pouvez admirer sur la page suivante (les trois premiers) . Fivos Kourendas, de Grèce, est le gagnant avec "Jet Hopper". Viennent ensuite "Blue2" de Patrick Cantwell, "ToyMotion" de JEArud, "Fall" de Miles Finlay, "ToyGolf" de Boris Jahn et "OilElephant" de Martin Krois

Le thème suivant à envoyer avant le 28 février est : La Chine. Regardez l'encadré pour les règles du concours (en anglais : "REAL CONTEST").

LES REGLES DU CONCOURS

Le concours se passe sur une période de deux mois.

Le règlement est déposé sur le side d'Andy Makely **(http://www.mindspring.com/~makely/contest).**

Le premier prix reçoit 25 Dollars US (mazette !), deux accessits seront attribués sans autre prix que la gloire.

Le jury est composé d'Andy Makely et deux collègues de studio.

Toutes les images envoyées (pas de limite de nombre) doivent être éxécutées sur Real 3D par le concurrent lui-même.

Il est possible de retoucher l'image après rendu, mais déconseillé.

Les images doivent être libre de droits et de copyright et pourront être utilisées par RealSoft avec le consentement de l'artiste.

Le gagnant ne pourra pas l'être deux fois de suite.

Les résultats sont communiqués sur le site et le gagnant est prévenu par e-mail.

Les images primées sont visibles sur le site, puis archivées.

Pas d'animations ! Rien que des images dans un format classique (IFF, BMP, TGA, TIF, JPG, etc) avec un suffixe de 3 lettres. Le format ne doit pas être exagérément grand. 800 x 600 est le maximum raisonnable. Une description ainsi que la méthode et les astuces éventuelles doivent accompagner l'envoi, avec votre nom, votre e-mail et un titre pour l'image.

L'envoi ne peut être compressé qu'avec ZIP et les noms de l'image et du texte doivent correspondre (ex : Truc.jpg et Truc.txt).

L'envoi se fait par ftp en log anonyme à:
"ftp.mindspring.com" au répertoire
"/users/makely/incoming"
Vous devez aviser Andy par e-mail **(makely@mindspring.com)** de l'envoi avec le nom de l'envoi.

Si vous ne pouvez envoyer votre création vous-même et si vous ne connaissez pas d'internaute, faites-le sur une disquette, envoyez-la (en pensant à la rapidité foudroyante des postes) au journal avec la mention "CONCOURS REAL" en gros sur l'enveloppe et nous la ferons parvenir pour vous (sans responsabilité, c'est par amitié). ■

SÉRIE REAL 3D (8ème partie) par Jac Pourtant

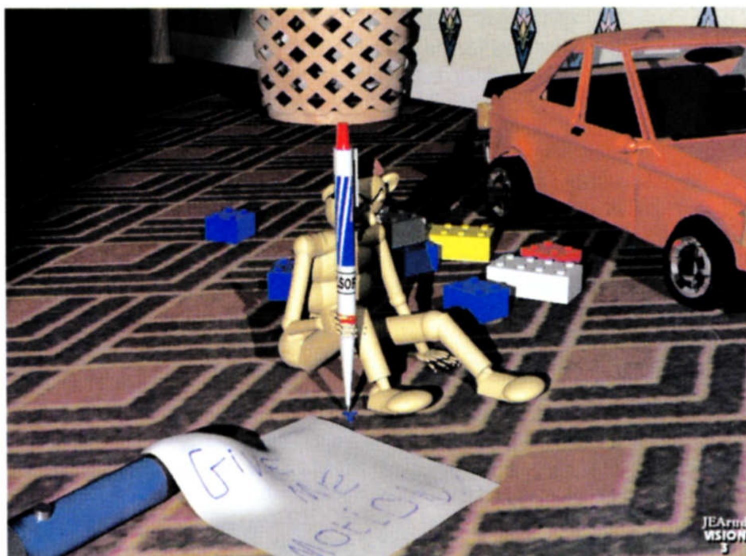
GAGNANTS CONCOURS REAL3D



"Jet Hopper" Fivos Kourendas, de Grèce



"Blue2" de Patrick Cantwell



"ToyMotion" de JEArud

DEMOS

emmarnaud@avignon.pacwan.net

Les français ont fait exploser la Party 6 au Danemark, de nombreuses productions très variées vont combler de bonheur nos machines adorées.

Shaft7

BOMB

Le célèbre groupe français créé par Gengis signe son grand retour à la party 6 au Danemark. Renforcé par des membres de la bande Melting Pot, Bomb a gagné la démo compétition. Programmé par Ben, avec des graphismes de Made, Titan & Axel, une musique de Yolk & Legend, Shaft7 s'enchaîne remarquablement bien. Au programme, un être humain formé dans un espace étoilé survole différents lieux. On a ainsi droit à de nombreux effets de 3D, avec environnement bump, de la 3D mappée avec en profondeur un super fond coloré, une base spatiale en 3D, et, pour finir, un sigle du groupe en 3D bump. Ils méritaient bien leur victoire avec cette démo de grande qualité.

Makaveli

ESSENCE

Et de deux pour la France, avec l'ancienne bande Skarla qui se place à la seconde place de la compétition démo de la P6. Codé par Jamie, illustré par Norm, des objets 3D de Horus, et une musique bien rythmée de Marvin, Makaveli est une production propre avec beaucoup de 3D, du ZBuffer, des déformations bitmaps, un tunnel, un tourbillon, un logo 3D Essence avec traîné. On notera surtout l'originalité de quelques objets comme un lapin ou la lune, mais le principal défaut c'est le manque de design. Les effets sont montrés les uns après les autres sans la moindre transition. Mais dans l'ensemble, c'est une très belle démo.

Phongfree

OXYRON

Un ballade à la Doom dans laquelle on rencontre des objets 3D, avec différentes sources lumineuses, des flammes. C'est le seul effet de l'intro qui a gagné la compétition de la party6. Bravo néammoins à TTS le codeur et ses amis NoXs pour la musique et à Mc680x0 pour les graphismes. Le niveau de la compétition est toutefois moins relevé que l'Assembly.

Eurochart 28

DEPTH

Le célèbre hitparade de la scène Amiga est de retour. Son design n'a pas changé, toujours aussi propre mais classique. A première vue, l'Eurochart est agréable comme à la belle époque, mais, en profondeur, des articles d'un faible intérêt et quelques bugs viennent encombrer le mag. Du reste, Depth ne prévoit qu'une sortie trimestrielle. L'Eurochart n'est il pas dépassé par de nouveaux charts révolutionnaires? Suite au prochain numéro.

DreamScope

CRUX

Depuis de nombreux mois, le groupe de crackers le plus po-



Virgill Dreams, un exemple de production du groupe Essence très en vue actuellement.

pulaire nous promettait de faire autre chose que du piratage. Voici leur première production, un music disk plutôt axé transe avec 10 modules de Dexter, Amusic et Acid Jesus, de très bonne qualité, des graphismes bien soignés de Newt, Odin, Clary & Tof, et un code inexistant de Psychotron & Crisp. Il n'y a pas la moindre originalité dans le concept et aucune fonctions telle que l'avance rapide, la pause des divers modules, le multitâche, n'est pas implémentée... Quel dommage!

Elements

PUZZLE

Melomaniac est un musicien particulier puisqu'il est aussi le programmeur de ce music disk agrémenté de belles images en haute résolution dessinées par Tactica. Un dizaine de musiques divisées en deux parties, la première propose des modules de style synthétiseur/orchestral, la deuxième de style cinématographique. Elements est ainsi l'une des meilleures musicales.

Virgill Dreams

ESSENCE Après une superbe intro où l'on pourra apprécier la 3D du codeur allemand Touchstone, un écran de présentation splendide dessiné par Phase, le menu du même graphiste apparaît, offrant 6 morceaux musicaux composés par Virgill. C'est là le nouveau music disk d'Essence. Encore une fois, on peut déplorer le manque de fonction comme avance rapide, pause, mais on a droit au multitâche, un magnifique design et d'agréables modules.

La Party 6 - La Party 6 - La Party 6

Du 27 au 29 Décembre à Aars (Danemark), quelques 3200 personnes se sont réunies pour la plus grande démoparty, comme chaque année. Voici les principaux résultats des compétitions Amiga:

Amiga demo
1 Shaft7 - BOMB
2 Makaveli - ESSENCE
3 Endolymfa - BALANCE
4 Twin Peaks - TRSI
5 ACCEPT

Amiga intro
1 PhongFree - OXYRON
2 Zero Gravity2 - SCOOPEX
3 SMOKE

Graphisme
1 Mazor
2 Made-BOMB
3 Danny-TBL
4 Rendall-IMPULSE
5 Felix

Musique 4 Voies
1 Mystical
2 Deelite-BALANCE
3 Poison-GOTO 10
4 Virgill-ESSENCE+ATW
5 Loonie





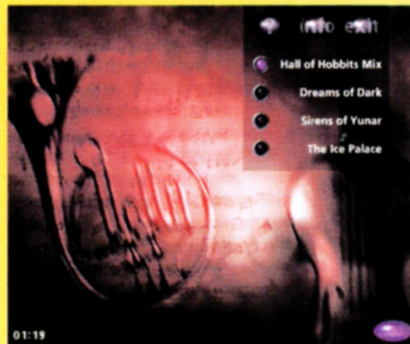
Makaveli d'Essence, si le design était aussi réussi que les graphismes, la musique et le code...



MeatPuppies de NERO du groupe ArTWORK... pas d'infos... mais c'est joli.



Allover de LOUIE du groupe THE BLACK LOTUS, un graphiste suédois, qui travaille chez Team17 et particuliérement sur le jeu Worms2.



Elements, un chef d'oeuvre musical...

Où se procurer toutes ces démos?

Sur Internet, rien de plus simple.

Soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard).

Soit sur Papa (i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming).

Sinon, le mieux est de s'adresser aux différents distributeurs de DP. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, n'hésitez pas à me contacter (via le net ou par lettre à la rédaction).

Les potins de la scène

★ Du 21 au 24 février 97, le groupe Mentasm organise la Volcanic Party 3, une démoparty près de Clermont-Ferrand avec les habituelles compétitions Intros, Démos, Gfx, Musiques, Wild, Images de Synthéses... Pour plus d'informations, contacter Lionel au 04 73 44 92 15 ou par email mentasm@ucfgm2.univ-bpclermont.fr

★ Nitch, un codeur toulousain (voilà qui va faire plaisir à la rédaction), est passé du groupe Virtual Dreams au non moins célébre Artwork.

NOUVEAU !

Le CD-ROM AmigaNews

Tout le contenu de l'année 1995, y compris les articles et les images originales

Base de données hypertexte au format AmigaGuide avec interrogation multicritère
Retrouvez facilement les sujets qui vous intéressent

- Index alphabétique
- Index par thème
- Index par numéro
- Recherche par mot-clé sur tout le contenu de l'année



Et en plus:

- **Toute la collection DPAT**
- **Des photos inédites du monde Amiga français !**
- Des photos de nos correspondants
- 15 tiroirs proposés par des associations et programmeurs contenant logiciels, magazines sur disquettes, présentations d'associations, etc.

Compatible avec tous les Amiga

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon ou par simple lettre ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris (uniquement par mandat ou CB).

☐ CB N° ________________

Votre adresse complète ________________

Signature:

Date d'expiration